LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

カートリッジではできないRPGの世界

MEGA-CD本体と同時発売の予定RPG「LUNAR」まるで、連続アニメを見ているような面白さがウリだ。

LUNAR THE SILVER STAR

「LUNAR」の物語は、静かな山間の開拓農民の村、ブルグから始まる。折しもブルグには遅い春が訪れ、人々は年に一度の“女神の祭り”の準備に湧いていた。

黒い髪に緑色の瞳をもつ少年アレス。彼は琴の名手だ。幼なじみのルーナといっしょに村はずれの泉で村祭りに奉納する歌の練習に余念がない。

でも、アレスは村の英雄ドラゴン・マスター・ダインを尊敬し、彼のような冒険にひそかな憧れをいだいていた。なんといってもダインは、かつて世界を救った四英雄の1人であり、魔法世界の象徴であるドラゴンを繰る竜騎士なのだから……。

いつものようにダインの墓参りをしていたアレスは友達のラムスに出会う。ラムスは村長の息子のくせに村人からは怠け者の大ぼら吹きと嫌われている。彼は大金を手に入れ、狭い村から抜け出して大金持ちになる夢をもっていた。ラムスは、アレスを白竜の洞窟へ誘う。そこにはダイヤが転がっているというのだ。だが、洞窟にはモンスターが住みついているし、今まで、洞窟に入った村の人間で生きて出た者はいない。唯一の例外はその昔、ダインがアレスと同じくらいの歳に洞窟に入り、生きて帰ってきたぐらいのものだ。アレスはダイヤには興味がなかったが、かつてダインが挑戦した洞窟に自分も挑戦してみたいという気持ちと、ダインの駆っていたドラゴン、白竜に会いたいという想いを抑えられなかった。ルーナは、そんな彼の気持ちを見抜き危ないことをしないように頼むのだがアレスの決意は固かった。そんなアレスを心配してルーナは自分も冒険に加わるといいアレスを驚かす。

そして、アレスは家の納屋からボロボロの武具を見つけると3人で白竜の洞窟へと向かうのだった。



ゲームもさるものながらとにかくスタッフが窪岡俊之氏に重馬　敬氏と豪華絢爛雨あられ

MEGA-CD初のRPG「LUNAR」は、登場人物のキャラクター性と物語性を重要視した、まるで、連続アニメを見ているような面白さがセールスポイントだ。そのためにわざわざ、アニメフィルムの製作工程をコンピュータに置き換えた仕組みのアニメーション製作ツールなるものをゲームアーツ自ら作ってしまったのだ。このツールで作られたアニメーションが、ゲーム中の節目、節目のイベントにバキバキ入るらしい。でも、そこはRPG、ストーリーがわかっちゃうため、まだ紹介できないが、我慢しながら期待しよう。

そうそう、「LUNAR」はとにかく製作スタッフが豪華なのだ。キャラクターデザインは、「不思議の海のナディア」の作画監督の窪岡俊之氏が担当している。今回は、イメージイラストや主要キャラクターのイラストが入手できたので、それを堪能していただきたい。またシナリオは、デモシーンの原画は鈴木俊二氏が映画「サイレントメビウス」の重馬敬氏が担当している。さらに詳細がわかる来月を待っててほしい。



これが街の風景だ。田舎町の匂いがプンプンするぞ。文字が大きくて読みやすいよね。いいぞ。



いっ?ナルは猫じゃないってば。じゃあ何って聞かれてもわからないけど。なんだろう。うーむ。

LUNAR IMAGE ILLUST
PRESENTED BY TOSHIYUKI KUBOOKA



RPGでは前代未聞の乱闘(!?)バトル

戦闘シーンはくんずほぐれずのリアルな戦闘画面になる。コマンド入力方式だが、設定さえしておけば、AIを使ったおまかせモードのファジーオートコマンドが使える。楽だよ。



細かい指示を出したいときは、リアルタイムでコマンドが入力できるので何の心配もいらないだろう。見て楽しむがよい。





RPGにはつきものの魔法も多種多彩だ。ゴチャゴチャ戦っているときの魔法は、画面上に強烈なインパクトを与えるぞ。

SO CUTY!窪岡キャラ



アレス

この物語の主人公で、竪琴のうまい15歳。少々優柔不断な面はあるが、物事をあるがままに受け止める柔軟な心をもつ明るい少年だ。最後のドラゴンマスターであるダインに憧れている。幼なじみのルーナを好きなのだが、何事にも積極的な彼女に少々苦手意識をもつ。



ルーナ

アレスの幼なじみ。歌がとてもうまい。彼女の歌は人の心を和ませモンスターをよせつけない強い魔法の力がある。空に浮かぶ青い星にロマンチックな幻想を抱いている。



ラムス

村長の息子で、アレスの友達。アレスよりも少し年上で、目はしが利き、頭の回転も早い。狭い村の中でうまく立ち回って小金を貯めているが、村での評判はそれほどよくない。欲は人一倍強いが、勇気はあまりない。アレスの冒険のきっかけになる白竜の洞窟に誘う。

ナル

アレスとルーナにいつもくっついている羽根の生えた子猫のような生物。アレスやルーナとは、幼いころより兄弟のように育てられた。思いっきり口が悪く、アレスとはケンカ友達なのだ。戦闘には参加しない。



LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

新たなるRPG伝説、魔法世界ルナ

メガドラCD-ROM本体同時発売予定の大型RPG「LUNAR」。大容量を生かし壮大なストーリーが語られていく。



MEGA-CD初!!　期待の大型RPG「LUNAR THE SILVER STAR」の世界が

ここまで見えてきた――!!

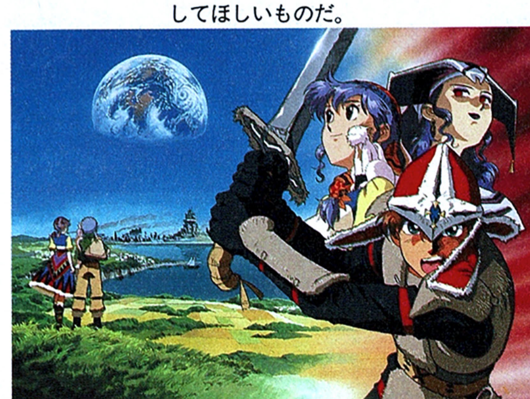
ドラマチックRPGってよんでくれ!

大容量でしかも高音質のMEGA-CD。その特性を生かしたＲＰＧを作ってほしい!!　そんな声に応えるMEGA-CDならではの大作ＲＰＧ、それが「LUNAR」なのだ。

まず「LUNAR」で何よりうれしいのは、壮大なストーリーを演出するビィジュアルシーンやＣＤサウンドなどを流れるように進行させるために細心の注意を払ったシステムを採用していること。大容量のバッファRAMをもつMEGA-CDということもあって、CD-ROMのゲーム特有のアクセス待ちはほとんどなくなりそうだ。ビジュアルシーンのたびに何十秒も待たなくていいのだ。これでせっかく盛り上がってきた気分に水をさされなくてすむってもんだね。

そして「LUNAR」で注目すべきは、そとストーリー性とキャラクター性の深さだ。ストーリー重視のドラマチックＲＰＧを目指したハラハラドキドキの展開に加えて、かつてないほど細かくキャラクターの性格づけがなされている。まるで映画や小説を観ているようにゲームが進み、しかもそれに参加できる!　これはまさにコンピュータＲＰＧの醍醐味といえるだろう。そして、アニメ処理の演出シーン以外でも大容量を生かしている多種多様なモンスター、豊富なキャラクターのアニメパターンやたくさんの魔法、仕掛けいっぱいのダンジョンやそれぞれの特徴ある町並みなども大容量だから実現できるわけだ。とにかくROMカートリッジでは不可能な密度の高いゲーム内容を実現させようとしている。

ところでグラフィックや演出がよくてもかんじんのシステムがよくなければＲＰＧはつまらない。ＬＵＮＡＲでは漢字まじりで読みやすい大きなフォントを採用しており、ウインドウも凝った工夫がなされている。また戦闘システムは必見のＡＩオートバトルが取り入れられている。ゲーム本体のできにも注目してほしいものだ。



キャラクターデザイン窪岡俊之氏による大迫力のイラスト。作品への期待が高まる。

※画面は、すべて開発中のものです

『BEEP! メガドライブ』1991年10月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

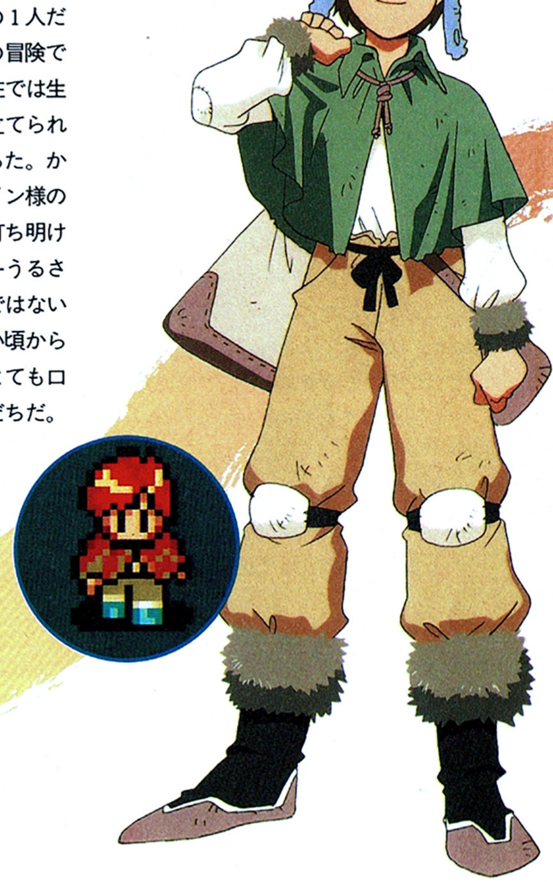
主人公アレスは初めて旅に出る



美しいフィールドを旅するアレス、ルーナ、ラムス、ナルの3人と1匹、でこぼこパーティー。

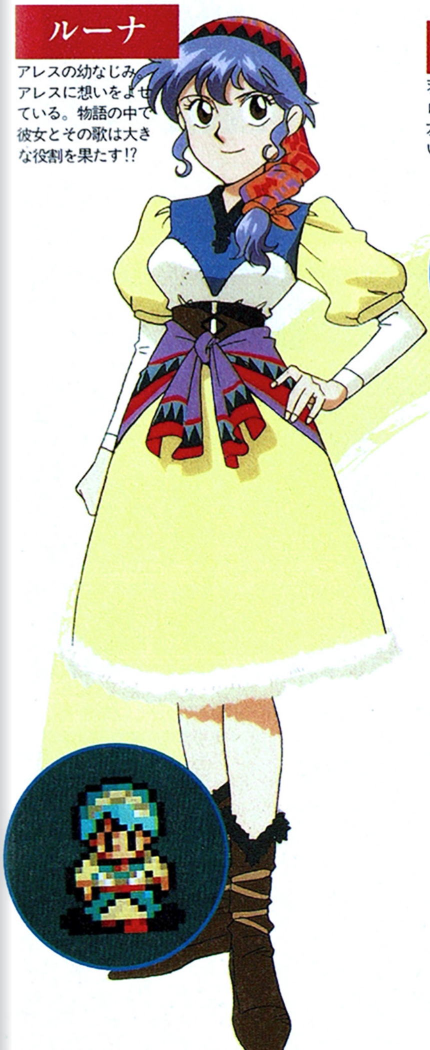
いったい「ＬＵＮＡＲ」って、どんな物語なんだろう？　ここでは序盤のストーリーを、主要キャラクターの紹介を交えて紹介していこう。

アレス・ノアは15歳、彼は静かな山間の村ブルグで優しく心配症な母、強く厳しい父、そして幼なじみのルーナ、村長の息子のラムスといった人々に囲まれて暮らしている。この世界にはかつてドラゴンが存在し、それを操るドラゴンマスターのダインという英雄がいた。彼は昔、世界を救った四英雄の１人だった。そして様々な冒険の末、最後の冒険で狂った黒竜と戦って命を落とし、現在では生まれ故郷のブルグの村はずれに墓が立てられている。アレスは冒険の旅に出たかった。かつての英雄、ドラゴンマスターのダイン様のように。でもそんなことをルーナに打ち明けられるはずもない。「バレたらそーとーうるさいだろうな」とナル（羽のある白猫ではないんだけど……）にいう。ナルは小さい頃からアレスと暮らしている変な生物だ。とてもロが悪くて、いわばアレスのケンカ友だちだ。



アレス

この物語の主人公。竪琴の名手。勇気を出してまだ見ぬ世界へ、冒険の旅に向かう。



ルーナ

アレスの幼なじみ。アレスに想いをよせている。物語の中で彼女とその歌は大きな役割を果たす!?



ナル

羽のある猫のような動物。ロは悪いがアレスの良き友達。ドット絵もかわいいいね。

3人と一匹は、白竜の洞窟へ向かった……

折しも今、遅めの春が訪れ、村は年に一度の女神の祭りの準備に追われていた。いつものようにアレスが、ダインたちの墓参りをした帰り道、友人のラムスに声をかけられる。ラムスはアレスより少し年上で、村長の息子なのだが、村では怠け者の大ぼら吹きと評判が悪い。ラムスはユウを白竜の洞窟へ誘う。

「洞窟には卵ほどのダイヤがごろごろっていうぜ、な、いっしょに行こうよ、アレス。正直オレ一人じゃ心細くって……」

白竜の洞窟といえば、昔ダイン様も若くして挑戦したという洞窟だ。ダイン様の竜、ホワイトドラゴンにも会いたい。アレスは湧き立つ想いを抑えられなかった。アレスに想いをよせるルーナは、危険だからと何度も彼をなだめた。でもアレスの決心は固い。とうとうルーナは、自分もついていくことにした。

こうして３人と１匹のパーティーは白竜の洞窟へと向かった。彼らにとって生まれて初めての冒険が始まった。様々なモンスターとの戦いをくぐり抜け、ついに彼らはホワイトドラゴン、ファイディと出会う！



白竜ファイディのイメージイラスト。ファイディとの出会いはアレスとルーナたちにいったい何をもたらすのだろう？

ようこそ魔法に満ちたルナワールドへ

このゲームの舞台、タイトルにもなっているＬＵＮＡＲという世界は、ちょうど中世の北欧のような世界だ。ただ根本的に違うところがある。それは魔法というものが、ごく日常的に人々の生活の中に取り入れられている点だ。

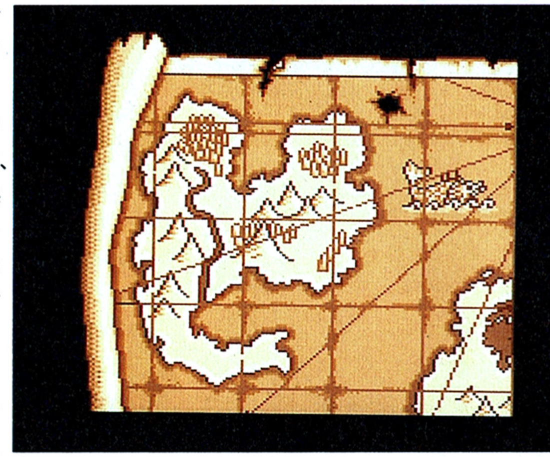
ＬＵＮＡＲの人々は魔法で、ちょっとした火や風を起こして炊事をしたり船の動力やその制御に使ったりしている。特に魔法の才能のある人たちは、魔法都市の学問所でより強力な魔法を勉強しているようだ。

でも魔法は誰でもできるってわけじゃないから先進国といわれる地方では蒸気機関なんかも発明され、使われているらしい。機械文明に関してはいわゆる産業革命が起こるほんの直前、といった時代をイメージするといいだろう。

少し前にＳＦで静かなブームだったスチームパンクってヤツと、魔法に満ちたファンタジーワールドを１つに融合したような世界、それが現在の“ＬＵＮＡＲ”なんだ。

辺境の地、ブルグの村に住む主人公のアレスも、こんなルナワールドに生きている。

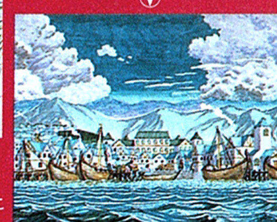
そしてアレスは、自分の村の英雄ドラゴンマスター・ダインの冒険に憧れてる。アレスは、いつか自分もダインのように狭いブルグの村を出て、自分のまだ見たことのない海の向こうの大商業都市や、そのもっと向こうの空に浮かぶという魔法使いたちの街などを冒険したいと思っている。アレスは世界を駆けめぐる自分の姿を夢みているみたいなんだ。



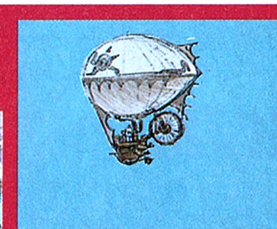
この海図の島が主人公の住む島らしい。右下に見えるのは大陸だろうか？ 世界はとてつもない広がりを見せる！



主人公アレスの住む山間の静かな農村、ブルグのイメージイラスト。物語はここから、始まる。



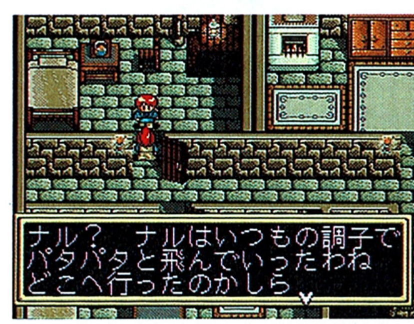
大きな港町のイラスト。このイラストからも大きな都市の活気を感じる。はたしてどんな人々が住んでいるのだろうか。



気球のイメージイラスト。こういった機械のテクノロジーも存在しているようだ。アレスはこれで空を旅するのか？

主人公アレスが住むブルグの村

魔法世界“ＬＵＮＡＲ”の北東に位置する島がある。その島の中央にある村が主人公アレス・ノアの住んでいるブルグだ。ブルグは北国の山の中に開拓民たちが拓いた小さな村だ。ブルグの北は山脈になっていてそこからの雪解け水が伏流となり、村の近くの泉から溢れている。その貴重な水は、山々の間にはうように作られた畑に導かれて利用されている。どうやら、アレスの住んでいるブルグの村は“ＬＵＮＡＲ”の世界でも北のはしっこにあるぱっとしない村みたいだ。でも、かつてＬＵＮＡＲの世界を救った英雄、ドラゴンマスター・ダインの墓があることから考えても何か重要な秘密がありそうだね。



アレスの家の中のようだ。下にいるのはお母さんかな？ ランプや暖炉、絨毯など家の中の細々したようすがわかる。



美しいフィールドマップ。ブルグの村がフィールドマップ上でも細密に描かれているのが見てとれる。村を一歩出ると凶悪なモンスター達が待っている!?



ブルグのイメージイラスト。山あいの開拓農民の村の雰囲気がよく伝わってくる一枚だ。奥に泉も見える。



これはラムスの家かな？ ブルグの村の中。木造りの家の雰囲気がいかにも農村しています。アレスの家はどこに？

迫真の3Dファジーバトルシステム



敵、味方入り乱れての乱戦状態。敵のモンスターの後ろに回り込んで攻撃だ。この戦闘では〝移動〟も重要。

ＲＰＧの戦闘システムは、そのデキによって作品自体の真価を問われるといっていいくらい重要なものだ。今回、シナリオの重馬敬氏から「戦闘をする回数を今までのＲＰＧの半分ほどにしたい」という提案があった。たしかにＲＰＧをプレイしていて「パーティーも歩けばモンスターに当たる」っていうほど、敵にやたらと出会い、話の腰を折られてイライラした経験ってあるよね。戦闘もストーリーの一部なんだってことを考えて「プレイヤーの負担は少なく」とか「でも自由度を高くしたい」といった長い討論と実験の末、ようやく今の形に落ちついたそうだ。

その名も“３Ｄファジーバトル”。敵と味方が左右に別れて、攻撃したポーズをとる、ダメージを受けたポーズをとる、といった観念的なバトルではなく、新しく“移動”という概念を取り入れたこのシステムでは、実際に敵の隣に移動して剣を振ったり、敵の攻撃をよけたりするのだ。

もちろんパーティーの各キャラを個個に動かすこともできるが、基本的にはファジー理論を採用したオートバトルが展開する。おりこうなんだね。画面上のあっちで殴って、こっちで魔法を使ってと、戦隊ヒーローもののアクションシーンを見ているようだゾ。さらに、大容量のおかげで、モンスターの数も増やせる。そしてそれぞれの敵が豊富なアニメパターンをもち、独自の思考ルーチンで攻撃をしてくる。また魔法も種類が多く、視覚的効果の高いものが採用されそうだ。魔法に関してはまだ詳しくはわからないが、「ハデに行きたいですね」とはスタッフの弁。期待できるね。



炎の魔法

オーソドックスな炎の魔法。魚型のモンスターを焼いてるところ。なんとなくおいしそう？



雷撃魔法

迫力の雷撃魔法。空からの稲妻がモンスターに炸裂する。アレスは様々な魔法を覚えていくぞ。



肉弾戦

魔法を使わず武器による戦闘。アレスが剣を使ったところ!? 光のアニメがカッコイイ！

ナル君は便利な、なんでも屋……



このゲームのマスコット的存在、羽の生えた子猫のような生物ナルは、いつもパーティーといっしょに行動するが、戦闘には参加しない。では何をするかというと主にプレイヤーとシステムの受け渡しをやってくれるのだ。マン・マシンインターフェースといったとこだね。

具体的にいうとまず、ナルはモンスター語が話せるので戦闘時に敵と交渉して、それがうまくいけば戦闘を平和的に解決してくれるモンスターにお引きとり願うわけだ。それから、戦闘中に重傷を負ったパーティーの仲間を戦闘画面外へエッサホイサと運んでくれるんだ。またこれも重要なことだが、ゲームのセーブやロードに関しても、ナルを介して行うとのこと。「ＬＵＮＡＲ」ではセーブは基本的にどこでもできるという親切設計なので、ナルは欠かせないキャラクターなのである。しかし、ナルの一番大きな役目は主人公のアレスの気持ちを代弁することだ。プレイヤーはゲームの中に入って意見をいうわけにいかないもんね。



ナルは戦闘には直接は参加しないけれど、モンスター語で敵と交渉できる。



パーティーの仲間たちを紹介しちゃおう



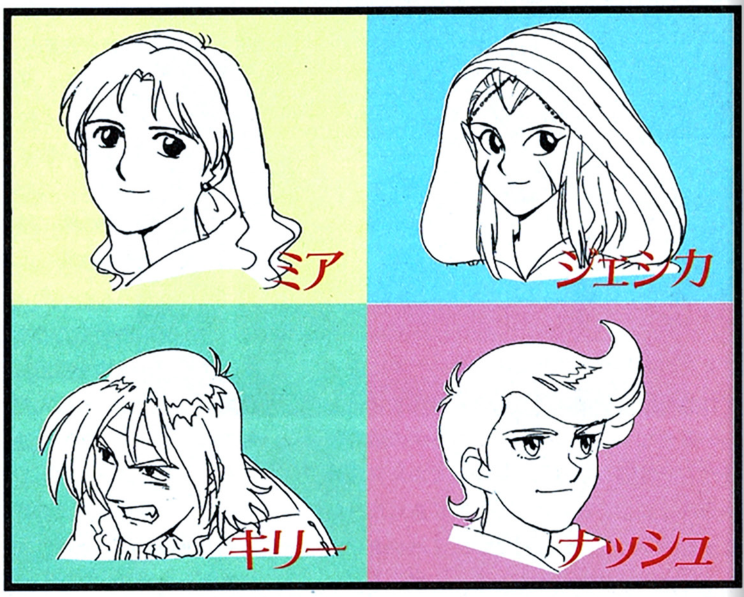
フィールドを旅するパーティーの仲間たち。5人と1匹の最強メンバー?

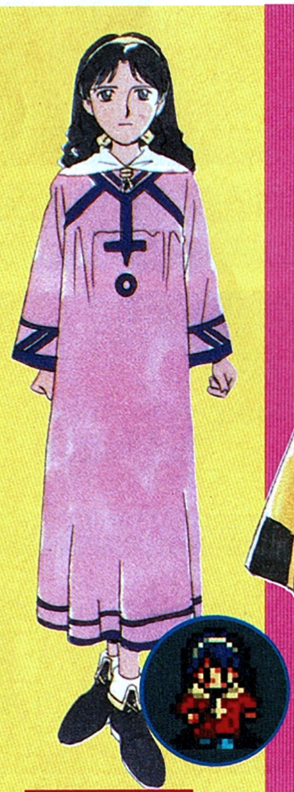
さて「LUNAR」のパーティー構成であるが、どうやら最大5人＋1匹(ナル)までパーティーが組める予定だそうだ。そしてその構成は、ストーリーが進むにしたがって、次次と入れ替わるとのこと。これがますます物語をドラマチックに盛り上げてくれるんだね。

で、下に示したのがそのうちの何人かだ。初公開だぞ。彼らとは一体どんな出会いが待ちうけているのだろう。そして彼らはゲーム上で、どんな役割を果たしてくれるのだろう。

何やらひとクセもふたクセもありそうな連中だけど、ストーリーにどうかかわってくるのか、それはまだわからない。引き続き取材をして次号ではできるだけ紹介したい。それまでは色々想像をめぐらしてみるのも面白いんじゃないかな。

笑ったり怒ったり、ちょっとクセありのキャラ





ミア

魔法都市の当主の娘で深窓のお嬢様。魔法の才能にたけており、能力も高いが、気弱でおっとりしていて、将来当主を継ぐことに不安を抱いている。戦いには消極的だが攻撃系の魔法が得意。ファンクラブもあるとか。



ナッシュ

魔法都市の魔法使い見習い。自分はエリートであるという、うぬぼれが強く魔法の力の弱い一般人をバカにする傾向がある。プライドが高いが根は気弱な性格。魔法ギルドの宰相ガレオンに目をかけられているのが自慢。



ジェシカ

自由都市の長、獣人メルの娘。父の前では猫をかぶっているが(実際ネコだが)本当は粗野で乱暴。男まさりで武器なども使いこなす。アルテナの神殿で学ぶ神官の卵であり、魔法は回復系の魔法だけを使うことができる。



キリー

若くして山賊の長であり、男気でケンカっぱやい。身の丈ほどもあるバスタードソードをしょっている。自信過剰で露悪趣味。世界中の女はみんなオレのものだと思っている。しかし幼なじみのジェシカには頭が上がらない。

「LUNAR」キャラクターデザイン窪岡俊之氏にインタビュー!!

個性的で魅力的なオリジナルキャラクターたちができあがるまで！

―― キャラクターデザインの作業はどんな感じで進められていったんでしょうか？

窪岡　シナリオの重馬氏の書かれたプロットを読んだり、だいたいのイメージというのをうかがって、１つのキャラクターについて何度かラフを描いて、固めていきました。

―― 「ＬＵＮＡＲ」のデザインのポイントはどんなところですか？

窪岡　ファンタジーというと、ありきたりのものが多いですよね。ファンタジーの基本的な記号は押さえつつ外すようにと。わりと寒いところの話ということなので遊牧民族的ラインを狙ってみました。他には魔法系、神官系、敵側と描き分けてみました。魔法側というのは装飾とかロシア正教のイメージでやりました。

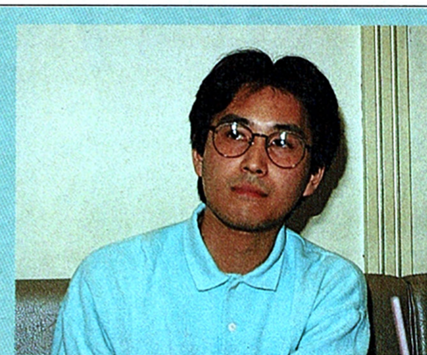
―― 敵側のイメージはどんな感じですか。

窪岡　呪術的な文様のようなものを描き入れ、敵側は機械を使うということもあってシルエット的にも、いかつくデザインしてみました。

―― アニメーションのお仕事に比べてゲームの場合違う点とかありましたか？

窪岡俊之

アニメ映画「王立宇宙軍」、ＯＶＡ「トップをねらえ」、テレビアニメ「ふしぎの海のナディア」などの作品の原画、作画監督等を手掛けている。「ＬＵＮＡＲ」では初めてオリジナルキャラクターデザインの仕事に取り組んだ。その魅力的なキャラたちはＲＰＧの世界に新風を吹きこむ。ゲーム作成に関わるのは、パソコンゲーム「電脳学園Ⅲ」のグラフィックに続いて２作目。



「キャラクターの表情などを描いていると自分も同じ顔になってしまう」という窪岡氏。

窪岡　キャラクターデザイン自体はもうほとんどアニメと同じです。ただ、３頭身のドットキャラになるときを考えて、形でわかるように個人個人のシルエットには気を使いました。キャラクターデザインの仕事は僕自身初めてだったのですが、わりと自由に楽しんでやりました。作画のほうはナディアをいっしょにやっていた鈴木俊二さんに信頼してお任せしています。

―― 描くのに苦労したキャラクターは？

窪岡　ん〜、ナルですね。初めリアルに描いたら、恐いとかいわれちゃって(笑)。

―― 何人ぐらいデザインしたんですか？

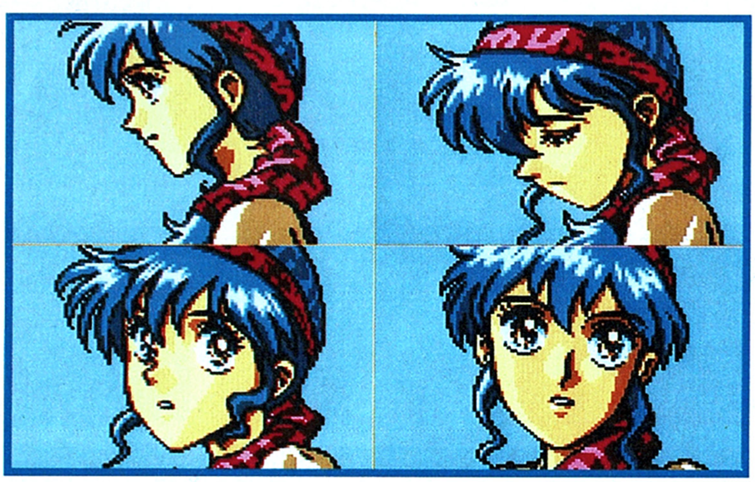
窪岡　25人くらいです。メインのキャラクターはすべてやりました。初めのうち女性キャラしか描かないと文句をいわれて(笑)。敵も描いてくれなければ困ると(笑)。

―― 実際にできあがった「ＬＵＮＡＲ」の画面をご覧になっていかがでしたか。

窪岡　ええ、オープニングのビジュアルを見たんですが、まるでアニメーションのオープニングみたいで、あそこまで動くとはと驚きました。自分の描いたキャラクターが画面で動くのは楽しいですね。作画の鈴木さんの力も大きいと思います。画面の背景などもきれいでドットの画面でもあそこまで表現できるんだなと。

―― やはりCD-ROMの力は大きいようですね。容量が大きいので自由に絵も動かせるというわけですね。最後に読者に一言お願いします。

窪岡　ゲーム全体がどう仕上がるのか僕も楽しみにしているんです。きっと素晴らしいゲームになると思いますのでぜひ見てください。



MEGA-CDのビジュアルはしっかりアニメして動くんです。誌面では動きは見せられないけどせめて連続写真でどーぞ！

原画はナディアの作監もやっていた鈴木俊二氏特別サービス！ ルーナの振り向きパターン



SEE YOU AGIN NEXT MONTH

次　回　予　告

今回の「ＬＵＮＡＲ」の記事はどうだったかな。ドット画面やキャラクターのイラストから少しずつだけど「ＬＵＮＡＲ」の世界が見えてきたと思う。引き続き次号でも取材を重ね「ＬＵＮＡＲ」の世界に迫ってみたい。

次号では、さらに多くの登場人物、大陸の町のようす、数々の敵モンスターたちを紹介するとともに、キャラクターたちの会話やステータスなどの情報をお伝えしていく予定。期待して待て!!

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／12月発売／価格未定／RPG／CD-ROM

RPGは、やっぱりキャラがポイント！

徐々にその全貌を現してきたLUNARワールド。今回は、脇を固めるキャラクターとひと味違うモンスターにスポットを当ててみたぞ！

LUNAR THE SILVER STAR

そろそろ仕様も決まって、何かと話題を振りまいてるMEGA-CDだけど、そのラインナップの多さに、みんなも目を回してるんじゃないかな。何しろRPGだけで、イキナリ10本以上もあるんだから、その加熱ぶりは相当なもの。各メーカーは（もちろんセガもだけど）、それだけこのMEGA-CDに力を入れてるってことなんだよね。

そして「LUNAR」は、その代表格といってもいいだろう。発売日は未定となっているが、ゲームアーツではMEGA-CD本体と同時発売という目標に向かって、全力疾走中とのことだ。いやがうえにも期待は高まる!?

というわけで、今回もたくさんの情報を入手したゾ。特に、下の写真のような高画質なヴィジュアルシーンがすごいっ！　美しい色使いによって、みごとに中間トーンが表現されている。メガドラは色数が少なく、どうしてMEGA-CDに色数を増やす機能がつかなかったのか、なんていう人もいたけど、どうしてどうして、その特有のにじみをうまく利用したヴィジュアル群は、まさに職人芸の世界だ。

こうしたヴィジュアルが物語のあちこちにちりばめられていて、町に入ったり、重要人物に会うといったときに挿入されるんだ。もちろん、そのたびにゲームが止まり、しばらく待つなんてことはない。流れるようなプレイが前提条件なのだ。

とにもかくにも、この「LUNAR」、ただのRPGではなさそうな気がするぞ。



バリバリのオープニングデモだ！





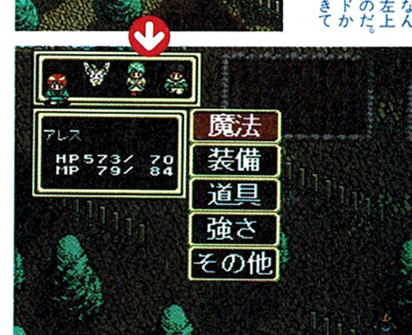
ステータス画面はこうなる



RPGとステータス画面は切っても切れない関係にある。ともすると、どのゲームも似たり寄ったりになりがちだが、逆にいえばここが個性の見せどころ。どれだけ見やすくするか、扱いやすくするかによって、ゲームの印象が全然変わってくるのだ。一般に名作といわれるRPGほど、こういうところにまで、しっかりと神経がゆきとどいているものだ。

「LUNAR」では、まずボタンを押すとキャラクターが、左上に飛んで行って整列をする。十字キーを動かすと、大きな文字で、読みやすくデザインされたウィンドウが、ぱかぱかと変わっていくのだ。最初のうちは、面白いので、何度も何度も呼び出して、ゲームにならないかもしれないぞ。





コマンドを選択すると、なんとキャラがポンと飛んで左上のウィンドウ内に納まるのだ。パーティーの誰のコマンドかも非常にわかりやすくできている。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 11 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

四英雄そして、脇を固める魅力的なキャラクターたち

前回では、主にパーティーの仲間たちを紹介したけど、今回はその他の重要人物、つまりストーリーに、密接にかかわってくるキャラクターたちを紹介しよう。

四英雄というのは、その昔に、力を合わせてLUNARを危機から救ったという者たちで、自由都市の長であり、先月号で登場したジェシカの父である獣人メル、魔法都市の長で紅一点のレミリア、それからその宰相ガレオン、そしてドラゴンマスターのダインの四人だ。

イラストでは3人しかいないが、それもそのはず、前号で紹介したように、ダインはすでに死んでおり、墓まであるのだから出てきようがない、というわけである。

他にも、何かものものしいキャラが数人いるけれど、いったいどんなふうに物語にかかわってくるのかな？　そして敵側のキャラクターについて深まる謎。とにかく個性的なキャラクターが、たくさん登場するこのLUNAR、はたしてどうなる!?




レイク
あらゆる武器に精通し、気ままな一人旅をしているレインジャー。




ガレオン
四英雄の1人。魔法都市にある魔法ギルドの実力者。ナッシュの師匠で、圧倒的な魔力をもつ。




テムジン
辺境の草原の民。族長の息子で、竹を割ったような性格。




ピリア
炎のような気性をもった草原の女で、鞭の名手である。




レミリア
魔法ギルドの当主で、ミアの母親。若くはないが美しく威厳がある。




メル
自由都市の総督でデミヒューマン(獣人)。娘のジェシカを溺愛している。

魔法世界の街は、どんなだろう？

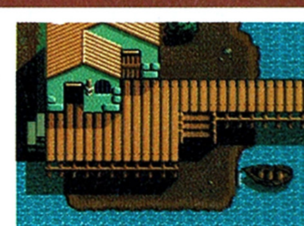
アレスが旅をはじめるブルグ村は、設定では島にあるということになっているが、これがなんと大陸並の大きさで、実に50画面以上ある。広くて困ってしまいそう!?

それはともかく、「LUNAR」ではそれぞれの街が、独特の雰囲気をもっている。これはデザインの段階から、気候や建築様式などの、いろいろなコンセプトを盛りこんだラフスケッチがたくさん描かれ、それに基づいて色やグラフィックが組まれていったからだ。だから街に入ったときに、ここがどこなのかが、視覚的に判断できるというわけだね。

街の中も、単なる店屋のみで構成された殺風景なものではなく、生活感のある街並みが、その住民たちの存在感を、それとなく感じさせてくれるのだ。



宙に漂う魔法都市。その雄大な姿は見る者を圧倒する。ここでは多くの魔法使いが修行生活をしているという。



これは港の桟橋のようだ。小舟がつながれていたりして芸が細かい。アレスはここから出港する!?



港の町中のようす。宿屋や武器屋などはもちろん看板が出ている。これまたけっこう。

「LUNAR」の世界のモンスターたち



戦闘中のパーティーとモンスターたち。オートバトルでの多彩な動きが楽しみ！

ＲＰＧの第２の主役、主人公たちに貴重な経験値を与えてくれるありがたいもの、それがモンスターだ。これからは愛をもって、彼らと接しなくちゃいけないぞ。

というわけで「LUNER」のモンスターたちは、実に色変えなしで90種類以上が登場する。そのどれもが特徴をもった動きをし、アレスたちに襲いかかってくる。特にそのアニメパターンには、目を見張るものがある。飛び回ったり、魔法を使ったりと、多彩な動きできっとアレスたちを、悩ましてくれそう!?

モンスターのデザインは、初め数十点のラフデザインが起こされ、基本的なラインが決まった後で、それらをもとにあるいはつけ加えたりして、古代彩乃さん（次ページのインタビュー参照）がドットに起こしていったという。まさに膨大な数におよぶ、気合の入ったパターンデータの群れに、スタッフも圧倒されっぱなしだったとのこと。

「LUNAR」では、戦闘が基本的にオートバトルなので、見ているだけでも楽しい戦闘シーンが展開されるはずだぞ。期待しちゃおう！

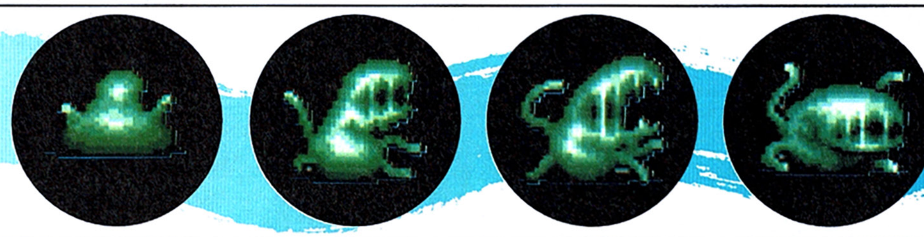


これがドット絵制作前に描かれたモンスターのラフデザインの数々。新しいモンスターを作ろうというスタッフの熱意を感じる。

このモンスターたちの動きを見てくれー

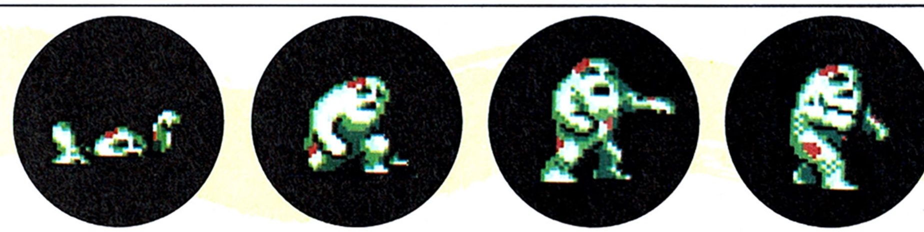
スライミー

一般に見られるジェリー状モンスターよりも少々大型で、非常に低級ながら知能をもち、ときに変形して冒険者たちに襲いかかる。一度その中にとりこまれたら、たちまちのうちに消化され、その一部となってしまうだろう。



ゼルビゾーン

体の半分は、腐乱した死体で、もう半分は土でできている、代表的なアンデッドモンスター。自由意志がなく、簡単な行動しかとれないので、通常は何者かに操られて行動するが、墓を荒らした者に襲いかかることもある。



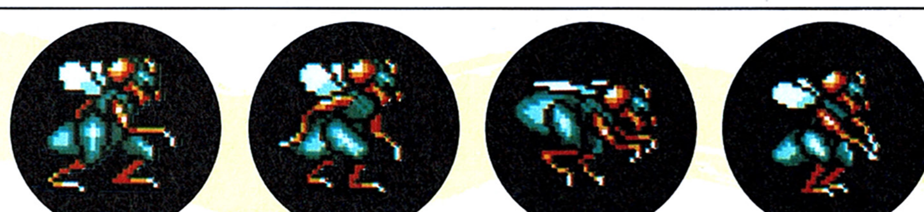
フラウパス

植物と節足動物を、呪術的にかけあわせて合成されたキメラモンスター。いくつもの足で獲物を捕らえ、その大きな口でひとのみにしてしまう。また頭にある花を開花させて、猛毒の花粉を撒き散らしたりする。



マグフライ

ハエの一種が巨大化したもので、知能が発達した反面、羽と中足が退化して飛べなくなった。屍肉を非常に好み、そのために獲物を捕っては、わざわざそれを巣に運び、腐るまで待ってから喰らうという。



モンスターキャラクターデザイン古代彩乃さんインタビュー

動く動く、恐くてかわいいモンスターたちが生まれるまで!!

——「LUNAR」のモンスターデザインは、どんなふうに進められたのでしょうか？

古代　ラフイメージを何枚か初めにいただいて、それを自分なりにアレンジを加えていって作っていきました。動きや攻撃方法は自分なりにかなり考えて作って、同じ動きをするものはほとんどいないと思います。

——　全部で何体ぐらい作られたのですか？

古代　90体くらいです。一体につきかなりの動きをもっているので今までのＲＰＧとは、ずいぶん違ったものになっていると思います。

——　１体作られるのにどのくらいの時間がかかるものですか？

古代　まちまちですが３時間から５時間くらいかけて。長いものだと１日かけて、デザインを決めてドットに落して。

——　ドットに落すのと、紙に描くのでは、ずいぶん変わると思うのですがいかがですか。

古代　あ、私はほとんど紙には描かないんですよ。いきなりドットでデッサンを取ってから動きをだいたい決めてそれで作っていくんです。

——「LUNAR」のモンスターのデザインイメージはどんな感じなのでしょう？

古代　地球とは違う異世界ということで、今までと同じ名前のモンスターがいても形は違うようにと。よくモンスターは資料本とかありますよね。そこから、自分でイメージし直して自分なりに創造して作りました。

——　デザインコンセプトは？

古代彩乃

「イース」(PC98版、PC88版、MSK2)「イースⅡ」(PC98版、PC88版)「アクトレイザー」(SFC版）などのモンスターや背景を手がける。小学校２年生頃から水木しげる氏の作品に魅かれ、モンスター好きは筋金入りとのこと。某社のモンスターデザインコンテストで２位をとったこともある。昆虫図鑑のようにさも実在するかのようなリアルなモンスターがいっぱいのモンスター図鑑を作るのが夢。株式会社エインシャント所属。昭和45年４月17日生まれ。現在21歳の若き美人モンスターデザイナー。ファンレターはＢＥメガ編集部まで!!



「すぐに殺さないでネ。モンスターの動きを、攻撃を喰らいながらじっくりと味わってほしい」という古代彩乃さん。

古代　ん一悪魔系とか、昆虫、植物なんかの原住生物、それにメカ系と３種類くらいに分けて考えました。

——　参考にした資料とかは？

古代　参考資料は山ほど。一番使ったのは、動物大百科(笑)。あとは悪魔の辞典とか。

——　他のゲームで参考にしたのは？

古代　特にないですけれど、動きなんかは、「ゴールデンアックス」とか「大魔界村」などのアクションゲーム関係ですね。

——　わりと動きの要素を考えて作られたんですね。

古代　攻撃方法は２つ以上もっていますから、動きを考えている時間のが長かったですね。

——　ＭＥＧＡ-ＣＤのソフトということで意識された点とかはありますか？

古代　やはりＣＤの大容量ということで動きをいっぱいいっぱい作れました。１体につき１バンク以上使えるなんて、カートリッジに比べてぜいたく三昧でしたね(笑)。

——　一段落しての感想はいかがですか？

古代　量が大変でしたけど作業的にはモンスターの個々の個性を考えるのが面白かったです。生みの苦しみというか、このモンスターと皆が戦ってくれるとうれしいなと。あたしの子供たちをいじめないでネ(笑)。でもゲームを始めたら自分でもボコボコにしちゃうんでしょうけど(笑)。

特別サービス、オマケのモンスター

オマケでもう少しモンスターを紹介しちゃおう。百人面は古代彩乃さんお気に入りのモンスター。それぞれの顔の目と口の筋肉の動きまで考えたそうだ。



百人面

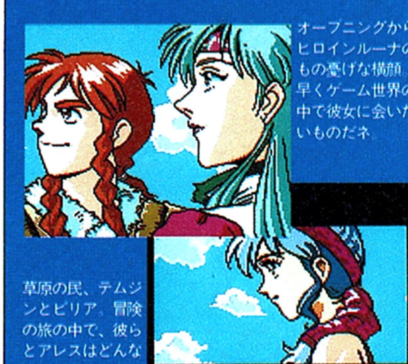


リザルド兵



デスカラシン

次号予号



オープニングからヒロインルーナのもの憂げな横顔。早くゲーム世界の中で彼女に会いたいものだネ。

草原の民、テムジンとピリア。冒険の旅の中で、彼らとアレスはどんな出会いをするのだろうか!?

「LUNAR」の記事もこれで４回目となったけど楽しんでくれてるかな。大容量MEGA-CDのRPGということで、期待に胸をこがしている人も多いかと思う。今回は多くのキャラクターとモンスターを紹介したけれど、激しい戦いの予感にドキドキするね。次回もバシバシ情報をお伝えしたいと思う。ダンジョンや塔、お店の中のようす、そして便利なアイテムの数々、カッコイイ魔法など。そしてできれば詳しい戦闘システムも紹介したい。またしても「LUNAR」から目が離せない!!

※ファンレターの募集は現在は行っておりません。
※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

MEGA-CDならでは!! 音楽満載RPG！

「LUNAR」はそのMEGA-CDの大容量を生かして"音"のほうも充実しているようだ。今回は音楽関係を特集してみたぞ！

期待の主題歌つきOP(オープニング)アニメ、そして中デモ

MEGA-CD本体の発売に合わせて「LUNAR」の開発も着々と進んでいるようだ。今回は9月末日に行われた主題歌の収録と中デモのビジュアルシーンのアフレコを中心にレポートしてみたいと思う。

まず、主題歌だが写真下のようなバリバリのオープニングアニメに、これまたガンガンにノリのいい曲がコンマ何秒のタイミングで合わせられ、そこに歌手の須藤まゆみさんが歌を入れたのだ。須藤さんのパワフルな歌声が加わり、まさに必見のオープニングが完成した！　早く皆さんにお見せしたいが、発売まで、もうしばらく待たれよ！

主題歌の他にも須藤さんはその7色の声でテーマ曲でもあるルーナの歌、そして酒場の踊り子の歌なども歌っている。ルーナの歌は柔らかく優しい曲でつい聴きほれてしまいそうだ。ストーリーにもルーナの歌はかかわるという話があるのでプレイヤーとしては興味が引かれるところだ。酒場の踊り子は自ら歌って踊るという楽しいキャラクターアニメに仕上がっているようだ。その元気な歌声を聴くために、冒険の途中町に寄るたびについつい酒場に入りびたってしまいそうだね。

中デモのアフレコはプロの声優さん方が、メガドラの画面映像を見ながら声を当てていくという形で行われていた。皆さんさすがプロフェッショナルでそれぞれの声の役柄を見事に演じ、絵に生命を吹きこんでいた。期待していいぞ！



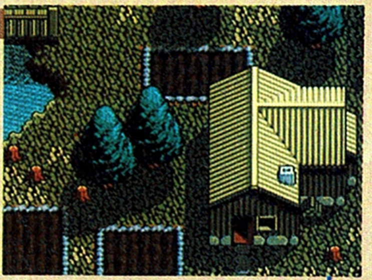
町の酒場の舞台で歌って踊る踊り子。須藤さんの元気で陽気な歌声が、旅人の心をリフレッシュする。

『BEEP! メガドライブ』1991年12月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

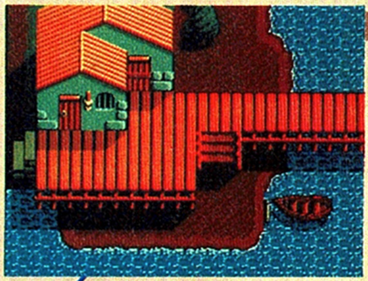
村と町 そして 大陸の街

ブルグ

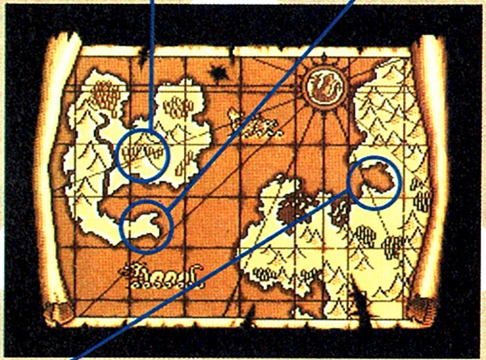

のどかなブルグの村。人々は畑を耕して暮らしている。

島の中央に位置し、開拓農民が開いた静かな村だ。主人公アレスが旅立つ、いわゆるゲームのスタート地点である。田舎なので、住民はみな、顔見知りであり、アレスたちに親しく声をかけてくれるんだ。アレスの家の北側に、ドラゴンマスターダインの墓があり、また、アレスとルーナが歌の練習をする泉は、村の北東部に位置しているぞ。

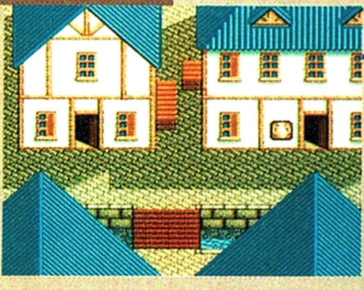
サイス


海に面した港町サイス。大陸からの旅人でにぎわう町だ。

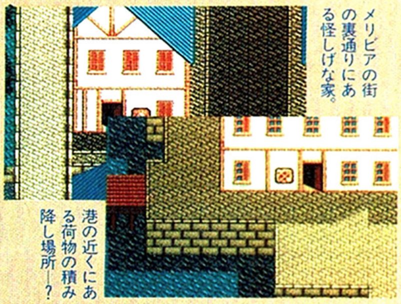
島の最南端にあってこの島の唯一の港町だ。一応、武器屋などもあり、にぎやかな船宿もこの町を活気づかせている。大陸への玄関口であるサイスは、この島の交易の中心地で、多くの旅人だ立ち寄る町であり、たくさんの情報を得ることができる。ここで小休止した後は、大陸への新たな冒険に対する心の準備を忘れないように。先は長いぞ！



メリビア


2階建ての大きな家々が立ち並んでいるメリビア。人々でにぎわう街だ。

商業と貿易の盛んな、一大自由都市で、経済の中心的役割をになう大都会。獣人メル総督が治めているところなんだ。とにかく大きなこの街は、行きかう人々もさまざまで、見聞を広めるには、とても都合がいい。また、お店もたくさんあって品ぞろえも豊富だ。買っておいて損はない!?


メリビアの街の裏通りにある怪しげな家。

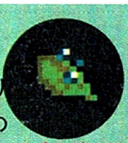
港の近くにある荷物の積み降し場所——？

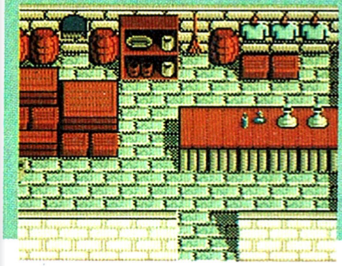
お金を集めてお買物

冒険に必要な道具を手に入れるには、なんといっても、お店で買うのが一番てっとり早いのだ。「LUNAR」では、お店はおおまかにいって雑貨屋、武器屋、防具屋に分けられている。雑貨屋というのは、某RPGの道具屋のようなもので、体力を回復してくれる薬や、毒を消してくれるアイテムなどを、売っているところだ。この他には、魔法屋なんてのもあるらしいけど、一体どんな店かな？

雑貨屋

おそらく一番よく出入りするお店だろう。同じものが安い店もあるぞ。

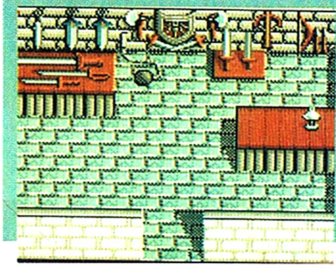

やすらぎの葉


目移りするほど色々な物が売っている。やっぱり便利だね。

武器屋

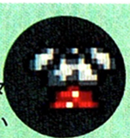
武器がなくちゃあ、戦いは始まらない。じっくりとよい品物を選ぼう。

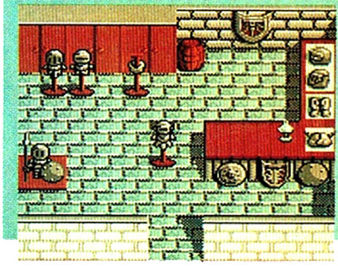

バトルアクス


剣、斧、ムチなどありとあらゆる武器がある。さあ戦うぞ！

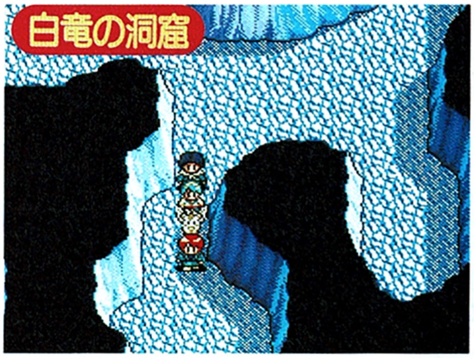
防具屋

自分を護る防具は、少々高くてもそろえておきたいものだ。がんばって稼げ！


ブロンズの鎧

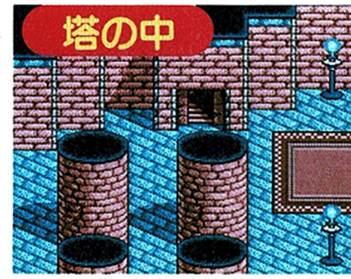

命は大切。高い防具を手に入れて長生きしよう。

洞窟のダンジョン、塔の中、そしてアルテナの神殿



白竜の洞窟の中を行くアレス、ナル、ルーナ、ラムスのでこぼこパーティー。いつモンスターが出てくるかビクビク。

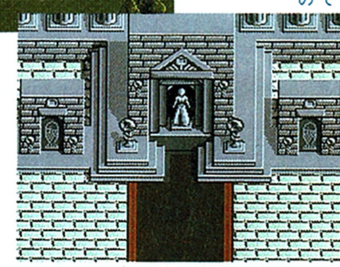
「ＬＵＮＡＲ」のダンジョンには、おおまかに分けて2種類ある。1つは、普通よく見かける迷路タイプのダンジョン、もう１つはちょっとしたフロアが何階も重なって階層構造をなしている、塔タイプのダンジョンだ。どちらのタイプも、ＭＥＧＡ-ＣＤの大容量を生かしているのでそれぞれ特徴がある。迷路タイプのほうは、各ダンジョンごとに色やパーツ、小道具などが違い、仕掛けの豊富さに驚いてしまう。大きさも、各階あわせて70画面以上のものもあるらしい！ ひ、広い……。また、塔タイプのほうも、丸いものや四角いもの、はたまた奇妙な形をしたものなど多彩で、アレスたちを困らせてくれる。でも、くじけるんじゃない。「ＬＵＮＡＲ」は、よくあるＲＰＧのようにエンカウント率も高くないし、歩くスピードが遅くてじれったい、というようなこともない。そして、こういった辛く苦しい旅を強力にバックアップしてくれるのが、アルテナの神殿だ。アルテナというのは、この世界の女神の名で、それが祭られているのがこの神殿というわけ。この神殿はフィールドの各地にあり、まあ神社や教会みたいなものと思ってくれればいい。ここへ行くと、パーティーの仲間たちのＨＰや、毒だの石化といったステータス異常を回復してくれるという、ありがたいところなのだ。戦いを有利に進めるためにも、ぜひ有効に活用したいものだね。



塔というのは、いつも神秘的だ。この塔にはどんな秘密が隠されているのだろうか。そしてどんな出会いが…。



重々しい雰囲気のアルテナの神殿。フィールドのあちこちにあり、疲れた旅人を助けてくれる。


アルテナの神殿の内部。神殿の真ん中に祭られているのは、女神の像なのだろうか？

蒸気機関と2大天才博士

魔法が日常生活に、深く取り入れられているこの世界では、当然科学が発達しにくかった。動力源が魔法で生み出せるのに、誰がわざわざ別の方法で力を得ようなんて、考えるだろうか。しかし、いくらこの世界でも、万人が自由に魔法を使うことはできない。大魔法使いと同じだけ勉強しても、素養がなければ、魔法は使えないのだ。そこで、この２人の天才、マイトとバタネンが登場するのである。彼らは、もともと魔法があまり得意でなく、そのため他の魔法の上手な人達に対して、コンプレックスを抱いていた。２人が変わり者で、人嫌いになったのも無理もない。しかし、いや、だからこそ２人は夢を実現させることに、情熱を注いだ。魔法が使えようが使えまいが、誰もが利用することのできるエネルギー。相棒であり、ライバルでもあった２人は、競って研究にいそしんだ。そしてとうとう世紀の大発明、蒸気機関という夢のテクノロジーを実現したのだった。


マイト
魔法を使わずに大空を自由に飛ぶことを夢見た人物である。つっけんどんだが、アレスたちに協力してくれる頼もしいじいさんだ。


バタネン
彼はマイトとは対照的に、地上を馬よりも速く走行することを夢見ていた。しばらく前にマイトのもとを離れ、現在は消息不明。


蒸気機関のテクノロジーが空を飛ぶ夢を実現した。アレスたちは飛行船に乗って冒険の旅に向うのだろうか……？



次号予告

今回は"音"に関する記事が中心だったけれど、いかがだったろうか？　誌面では「LUNAR」の音を聞かせられないのが残念だが、発売までもう少し待っていてくれ。MEGA-CDの大容量をゲーム自体だけでなくビジュアル、音楽と様々に生かしている「LUNAR」。ハード本体の発売とともに待ちどおしいね。さて次号では今回紹介することのできなかった他の部分の情報を取材を重ねてお伝えしたいと思っている。いよいよ核心に迫る次号を待て！

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／1月下旬発売／7,800円／ＲＰＧ／ＣＤ-ＲＯＭ

世界の広さを堪能してほしい！

底知れぬおくの深さを感じさせるＬＵＮＡＲ。発売は年明けになり少々遅れたが、内容の充実を目指して鋭意制作中だ。期待して待て！

戦えアレス！ 迫りくるモンスターと！

いよいよ制作も最後の追いこみに入っている「LUNAR」。本誌のデータランドでも上位に顔を出している期待の新作だ。さて今回、新しい戦闘画面が上がってきたのでさっそく紹介しよう。

以前にも書いたように、「LUNAR」の戦闘は敵味方入り乱れて戦うシステムだ。このことが戦闘に戦略的要素をあたえ、よりリアルなゲーム展開を可能にしている。しかしリアルだからといってシミュレーションゲームみたいにめんどくさそう、なんてことはない。シミュレーションというより、むしろアクションゲーム的な画面構成で、しかも頭のいいＡＩがキミを支援してくれる、とてもユーザーフレンドリーなシステムなのだ。戦闘には、完全オート、セミオート、マニュアルの３つのモードが用意されているが「LUNAR」は完全オートでプレイすることを基本に作られている。だからプレイヤーは、アレスたちの戦いをじっくり見ながら好きなときに戦いに割りこんで指示を与えてやるだけでいい。そして、ストレスを感じさせない戦闘を引き立てるＢＧＭも忘れちゃいけない。戦闘のテーマ曲はなんと５回も書き直したというアップテンプでメロディアス、思わず口ずさみたくなるできだ。

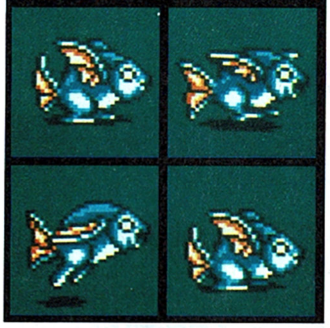


白竜の洞窟の中での戦闘場面。アレス、ルーナ、ラムス、ナルが激しく戦う。迫りくるモンスターたちが恐ろしい。この美しい背景の中で、動きのあるバトルが展開する。

初期モンスター大特集

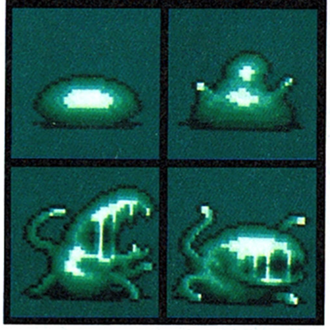
デスカラシン

水棲系の大型生物が進化したモンスター。胸びれで滑空し、足で地上を移動することができる。普段は水辺か、湿地帯に生息する。慎重に戦えばさほど手ごわくはない。



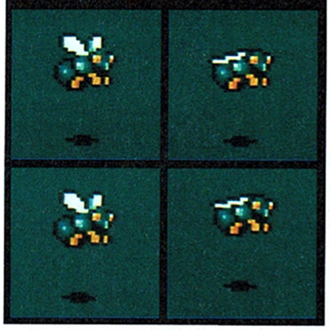
スライミー

一般的に見られるジェリー状のモンスターよりも少々大型の生物。非常に低級ながら知能をもち、ときとしてに冒険者たちに襲いかかる。



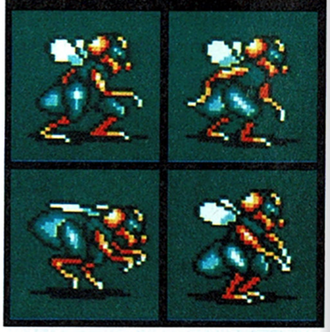
クルフライ

大型のハエで、常に群れをなして襲ってくる。１匹１匹の攻撃力は弱いが、パーティーの中から１人選んで集中攻撃をかけてくる習性をもつため、油断できない。



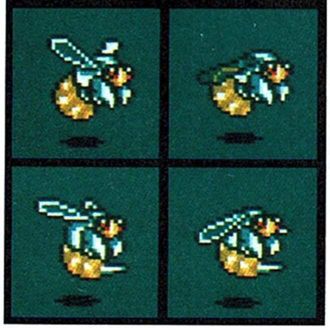
マグフライ

クルフライの一種が進化したもので、知能が発達した反面、羽と中足が退化して飛べなくなった。死肉を非常に好み、わざわざ腐るまで待ってから食らうという。



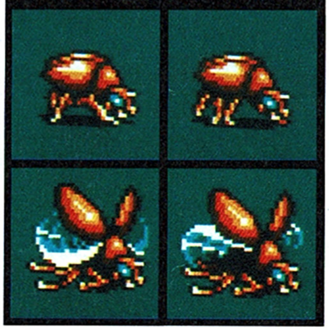
ビーラ

寄生バチの仲間が進化したモンスター。獲物を捕らえるための毒針の威力は、非常に強力である。ビーラと戦うときには毒消しの手段を用意しておかないと痛い目にあう。



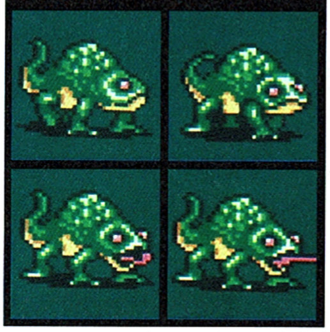
ヘルキメラ

巨大化した甲虫の一種である。その甲羅は、硬く簡単にはダメージを与えられない。普段は、夜行性で、ダンジョンなどにも多く生息する。



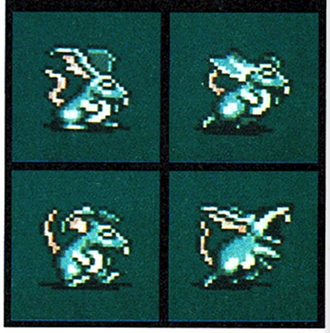
カメカゲロン

大型のカメレオンの仲間である。保護色で姿を隠すと、ほとんど発見することができない。そして獲物にそっと近づき、長い舌を使ってひと呑みにしてしまう。



ケイマームス

野ネズミがさらに進化し、知能をもったモンスター。ウサギのように地面を跳ねて移動する。前歯は、常に伸び続けるため、いつも何かをかじって手入れをしている。



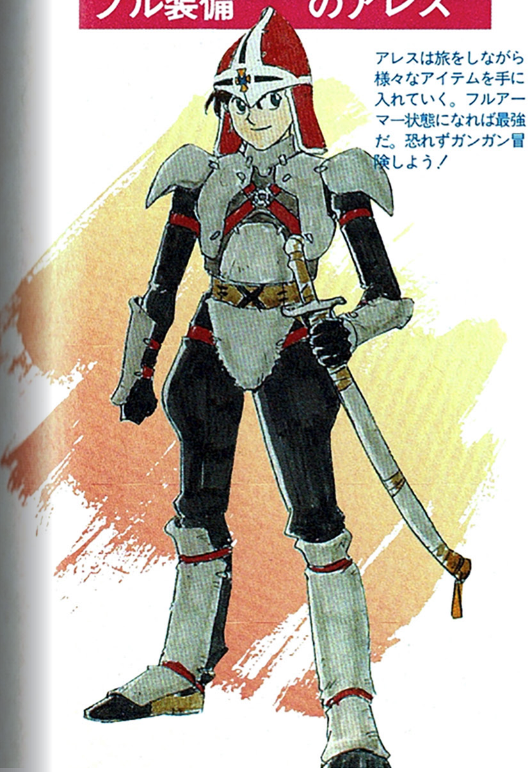
『BEEP! メガドライブ』1992 年 1 月号掲載

こいつは便利！　アイテムは旅にも戦いにも役立つ！

「LUNAR」に登場するアイテムは、実に数が多くて豊富だ。しかも単に数が多いだけでなく、すべてのアイテムがドット絵に起こされている。これは、一見何でもないことのように思えるが、実はすごいことなのだ。普通、アイテムがたくさん出てくるＲＰＧでは、アイテムが文字だけしか表示されない。逆にアイテムのドット絵を表示しているRPGは、アイテムの数が少ない。だから「LUNAR」のように豊富なアイテムすべてをドット絵で見せることは、画期的なんだ。これも大容量のCD-ROMだからなせる技といっていいだろう。

ところで、「LUNAR」には、パーティーの持ち物と個人の持ち物の区別がある。パーティーのみんなが共用する袋があって、そこに誰もが、アイテムを入れておくことができ、その中のアイテムは、誰でも自由に使うことができる。しかし、これらのアイテムは戦闘中には使えない。離れて戦っているのに同じ袋からアイテムが使えるのは変だものね。ただ戦闘中でも、個人の持ち物（の袋）は使うことができる。個人の持ち物は１人８個までだけど、使いたくないアイテムは、自分の袋から出しておけば戦闘中にＡＩが勝手に使ってしまう、なんてこともない。親切設計だね。

フル装備のアレス



アレスは旅をしながら様々なアイテムを手に入れていく。フルアーマー状態になれば最強だ。恐れずガンガン冒険しよう！

武器



ダガー

最初に手に入れる武器。あまり攻撃力の強くない小型で軽い剣である。ほとんどのキャラが装備できる。



おの

本来、木を切るための道具だが、武器として使えばかなりの攻撃力を発揮する。ただし、腕力がないと使いこなせない。



スリング

もともと狩猟用に作られた武器。ようするにパチンコの大型のやつだ。けっこう使える武器だ。



ブーメラン

飛び道具だが投げた後、大きく弧を描いて手元に戻ってくるのが特徴。使うのに技術が必要とされる武器だ。



クロー

動物の爪に似せて作られた、近接戦専用の武器。腕にはめて使用する。装着すると防御力も上がるぞ。



ロングソード

刀身が細く非常に軽くてあつかいやすいうえに、高い攻撃力をもつ剣だ。中盤でかなり重宝する必須アイテム。

防具



たびびとのふく

町や村を出て、旅をする人々に愛用されている厚手の服。防御力はあまりないが、とにかく丈夫。



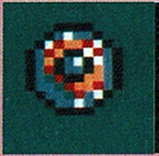
ブロンズのよろい

青銅を重ねて作った鎧だ。高い防御力をもつが少々重いのが欠点。ほとんどのキャラが装備できる。



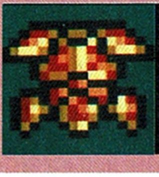
ジャケット

なめした革のひもでしっかりと縫い止めてある上着だ。防御力も少しはあり、男性なら誰でも着られる。



きのたて

木の板に装飾をほどこして、魔法処理をした楯だ。装備できるキャラが多く、かなり重宝する防具だ。



こうらのよろい

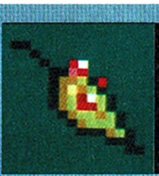
はるか南方に生息する巨大ガメの甲羅を使って作られた鎧だ。防御力も、かなり高くあなどれない。



うでわ

魔法を研究するものたちに愛用されている腕輪で、女神アルテナの加護を受けるとされている。

アイテム



さわやかの葉

ＨＰを回復してくれる薬草。効果は強くないが、値段が安いので冒険の序盤からかなりお世話になるはず。



みたまの笛

不思議な調べによって、戦闘不能になったパーティーメンバーの状態を回復する笛。ただし一度使うと壊れてしまう。



おべんとう

１つで全員のＨＰを回復してくれる。ただしピクニック気分でのんびり食べないと効果がないので戦闘中は使えない。



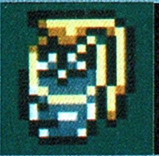
ようせいのはね

パーティーを最後に立ち寄った町や村までテレポートしてくれるアイテム。ただし、ダンジョン内では使えない。



きよめの水

きよめの水を飲んだり、傷口に塗るとモンスターから受けた毒素が浄化される。とにかく、ありがたい水だ。



てなげだん

敵に向かって投げつける小型の携帯用爆弾。攻撃力の弱いキャラなどにもたせてるとこりゃまたけっこう使える。

ともに旅する心強い仲間たち



アレス

この物語の主人公である15歳の少年。緑の瞳をもち竪琴の名手だ。物事をあるがままに受け止める柔軟な心をもつ明るい少年で、ドラゴンマスターダインに憧れ、冒険の旅に出たいと夢見ている。



ルーナ

アレスの幼なじみ。歌がとてもうまい。孤児であり、幼い頃に拾われて以来、アレスの家で彼とともに育てられた。彼女の歌は、人の心を和ませモンスターを退ける強い魔法がある。



ナル

アレスとルーナにいつもくっついている羽の生えたネコのような謎の生物。アレスやルーナとは、兄弟のように育てられた。ナルは思いっきり口が悪くアレスとはけんか友達だ。



ラムス

村長の息子でアレスの友達。アレスよりもやや年上で、目はしがきき、頭の回転も速いが、村ではナマケモノの大ボラ吹きといわれ余り評判がよくない。アレスを白竜の洞窟に誘う。



ナッシュ

魔法都市の魔法使い見習い。自分がエリートというウヌボレが強く、プライドが高い。魔法ギルドの宰相ガレオンの弟子で、彼に目をかけられているのが自慢のタネ。



ミア

魔法都市の当主の娘で、深窓のお嬢さま。魔法の才能に長けているが、気弱でおっとりとしていて、将来当主を継ぐことに不安を抱いている。戦いには消極的だが、攻撃系の魔法が得意。



ジェシカ

自由都市メリビアの総督、獣人メルの娘。父の前では猫を被っているが、本当は粗野で乱暴。アルテアの神殿で学ぶ神官の卵であり、魔法は回復系のものが得意。武器も使える。



キリー

若くして山賊の長となった。男気があってけんか早く、背にバスタードソードを背負っていて腕っぷしは強い。自信過剰の露悪趣味的性格で女好き。でも幼なじみのジェシカに頭が上がらない。

なんといっても「LUNAR」のウリは、キャラクターの魅力にあるといってもいい。ひとりひとり深みをもったキャラクターたちが織りなす人間ドラマに、ぜひとも注目してほしい。

また普通のＲＰＧでは、パーティーの仲間どおしの会話は、あまりないが「LUNAR」は、違う。たとえば、アレスが通りすがりの人に話しているときなんかでも会話に仲間たちが参加してくることもある。



オレが、私がといった感じで、自己主張しながら気の利いたセリフで割りこんでくる仲間たち。彼らの個性的な姿が浮かんでくるようだ。

とにかく「LUNAR」のキャラたちは生き生きとキミたちに訴えかけてくるぞ。

空飛ぶ魔法都市。その名もヴェーン



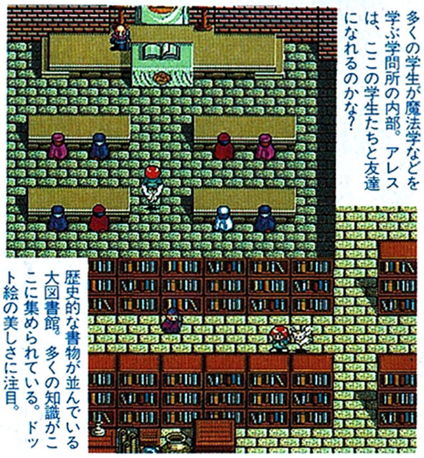
魔法都市ヴェーンの美しい風景。歴史ある町並みが見る者を圧倒する。多くの魔法使いたちがこの街で暮らしてる。



街の一角に店が立ち並ぶ。看板のデザインも美しい。魔法都市なんだから何か特別なものを売ってるかも!?



魔法都市ヴェーンは強力な魔法の力で空に浮かんだ浮遊都市だ。街の中へはどうやって入るのだろう。



多くの学生が魔法学などを学ぶ学問所の内部。アレスは、ここの学生たちと友達になれるのかな?

歴史的な書物が並んでいる大図書館。多くの知識がここに集められている。ドット絵の美しさに注目。

ようやく３つめの街の情報を入手できたので、さっそく紹介しよう。２本の塔を備えたこの魔法都市ヴェーンは、偉大な魔導師たちが住んでいる「LUNAR」の世界で一番古い都市だ。この都市は魔法の力で宙に浮かんでいて、普通の人は入ることができない。入れるのは、試練を超えた、資格のある者だけだ。ヴェーンは、この世界の魔法の中心地であり、あちこちにある学問所では、多くの学生たちが明日を夢見て日夜勉学にはげんでいる。魔法を覚えるならやっぱり魔法都市ヴェーンに行かなくちゃ、なんてね。

またヴェーンは魔法ギルドを形成し、他の街とも契約を交わし絶大な権力を誇っている。かつての四英雄の１人でミアの母親でもあるレミリアが当主として、そして同じく四英雄の１人ガレオンが宰相として、この都市を治めているぞ。会いに行って話をしてみよう。

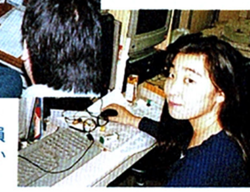
これがLUNARを開発した精鋭スタッフだ!!


修羅場にもかかわらず残存エネルギーで笑顔を見せるゲームアーツ、アレックスのスタッフたち。その努力と根性が今、迫真のＲＰＧゲームを生み出す。

残念なことに「LUNAR」の発売は、来年の１月下旬まで延びてしまったが、今回は制作追いこみ作業に忙しい中、ゲームアーツとスタジオアレックスに取材をさせていただいた。

なにせ追いこみ作業の真っ最中。スタッフの方々も厳しいスケジュールと戦いながら、それぞれの仕事に真剣な表情で取り組んでいる様子がひしひしと伝わり、無造作に積み重なった資料の山がCD-ROM版RPG制作のハードさを物語る。発売は待ち遠しいが、さらに完成度の高い作品に仕上がることを期待して、もうしばらく待てといったところかな。今回インタビューはゲームアーツ社長の宮路洋一氏、プロデューサーの上坂　哲氏、そしてシナリオ担当の重馬　敬氏にシナリオ関係を中心にお話をうかがってみた。


シナリオの直しの最中。ギリギリまで、よりよいものにするつもり。


ドットを打つ女性社員の方。ここから美しい中デモが生まれた。

LUNAR完成直前突撃インタビュー!!


「LUNAR」にかける思いをそれぞれに熱く語ってくれた。期待が高まる。

――まず、「LUNAR」のシナリオの特徴などについてうかがいたいのですが。

重馬　今までＲＰＧをプレイしてきて、ヘンだと思えることっていくつかあると思うんです。たとえば、村で老人に会って話を聞いて、それから大冒険をして戻ってきてみても相変わらずボケ老人みたいに同じセリフをいい続ける。ちょっとしたこだわりなんですが、今回は、そのへんをなんとかしたかったんです。

宮路　「LUNAR」って状況によってすごく細かく会話の内容が変化しますよね。雑貨屋なんかでも男の雑貨屋と女の雑貨屋がいて、応対のセリフが違う。

宮路　自然な感じを出すためにセリフは、バリエーションが多くて大変でしたよね。

重馬　いつもの1000倍ほど大変でした(笑)。

宮路　主要キャラの個性も前面に出てますね。

重馬　窪岡さんのキャラクターの力が大きいと思います。それに負けないように書いていたら個性が出ましたね。ただし主人公は全然しゃべらないし、無色透明なキャラです(笑)

宮路　それって大事なことだと思うんです。主人公に感情移入して、なりきるうえで。

重馬　あと、こだわった点は、ちゃんと大人が大人である世界、当たり前に生活している人々がいる自然な社会を描いてみたかった。

上坂　世界の広がり、雰囲気を主人公になりきって体感して見てほしいですね。

重馬　なりきる、という意味でこのゲームは非常にピュアなＲＰＧかもしれない。

宮路　コンピュータ臭くない当たり前のことを当たり前にやった記念すべき作品かな。

――MEGA-CDのゲームとして「LUNAR」の見どころは？

宮路　やはり音が、入るといいですね。音で受けるイメージが全然違いますから。

重馬　ルーナが歌うシーンが、いいですよ。今まで、話していた女の子が肉声で歌い出すと、おおっと(笑)。生音や肉声の使い方やビジュアルにしても、さっきのシナリオの話にしても、すごく当たり前のことを当たり前に感じられるように作っていったんです。それが正しい演出だと思っています。

宮路　いままでのゲームでは、容量が足りなくてできなかったベーシックなことをMEGA-CDの力を借りてやってます。そのベーシックさが、ゲームとして新しい感じですね。

上坂　発売が遅れましたが納得のいく作品に仕上げてますので待っててくださいね！


宮路洋一氏。ゲームアーツ社長。ゲーム業界やCD-ROMへの夢は熱く大きい。


上坂　哲氏。プロデューサー。発売日までお年玉の使いすぎにご注意を……。


重馬　敬氏。「LUNAR」のシナリオライター。小説作品は「サイレントメビウス」他。



いよいよ発売直前次号予告！

今回は、モンスター、武器、防具、アイテムやキャラクターなどと情報満載でお送りしたが、いかがだっただろうか？　発売が延びたことは残念なことだが、その分納得のいくものになっているとのこと。

さて、次号では、ついにその姿を現す魔法世界ルナならではの60種類以上の魔法！　そしてオート、セミオート、マニュアルと３段階に姿を変えるＡＩバトル！　さらにいまだに謎につつまれたの敵の姿にも迫りたい！

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

気をもたせるLUNAR。発売が待ちどおしいぞっ！

本格ＲＰＧ大作ＬＵＮＡＲ。今回は、オープニングアニメと世界地図、スタート地点ブルグ村マップなどを大図解だ！





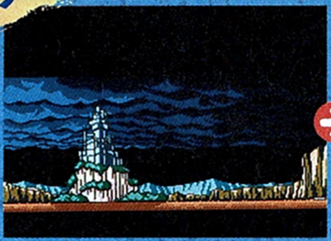
フルメンバーで旅をするアレスたち。きっと忘れることのできない旅になる！

キャラクター性重視のＲＰＧ「ＬＵＮＡＲ」。個性的なキャラクターたちの表情がイラストやキャラクター表で発表されているので、すでに読者の皆さんの心の中ではキャラクターが自由に動き回って「LUNAR」の物語がどんどんふくらんでるかもしれないね。早くアレスやルーナ、ラムス、ナッシュ、ジェシカやミア、キリー、テムジンといったキャラクターたちと会って、ともに冒険の旅に出たいものだ。シナリオのほうも、何度も推敲がなされ、キャラクターたちの性格づけや、そのセリフにはずいぶん気が使われてる様子だ。非常に完成度の高いシナリオだと思っていて間違いないだろう。彼らとどんな出会いが待っているのか今からドキドキ楽しみでならない。

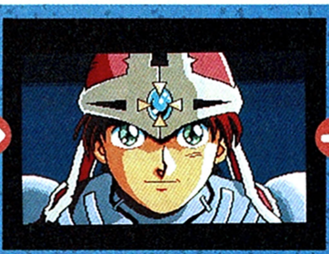
今回の記事ではキャラクターたちがパーティーを組んで旅をして回る「ＬＵＮＡＲ」ワールドの世界地図と、ゲームのスタート地点となるブルグ村マップをともに紹介してみた。これを見てさらなる冒険の旅の夢をムクムクとふくらませてくれ！

一挙大公開！ オープニングアニメ

オープニングアニメを素敵なラブソングの歌詞とともに、ずらっとお見せしよう。生き生きした表情、美しい背景など、できのよいＴＶアニメを見ているようだ。必見！



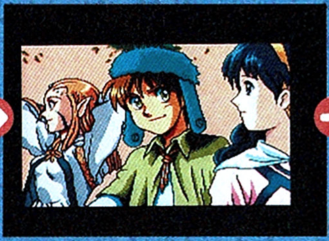
夢の中では　やさしく　キスしたわ



甘えたい時は　星に祈りをかけ



恋の魔法を　あなたに伝えたいの



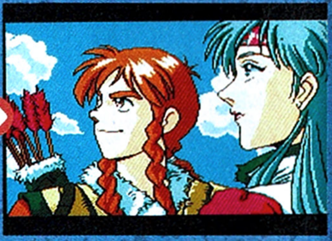
きっと　旅立ったあなたのせい



はばたけ！



さあ　大空に両手を広げて



風舞い上がれ

『BEEP! メガドライブ』1992 年 2 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

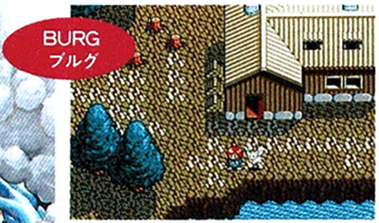
世界は広いぞ大きいぞ、さあ大冒険!! LUNARワールド!!



広い広いフィールドマップ。うかうかしてると迷いそう?

ついに公開されたＬＵＮＡＲワールドの全体マップ。一見、狭そうに見えてこれがなかなかでかい。前にも紹介したが地図の左上の島が、アレスの住むブルグ村のある島、この島だけで50画面以上あるということだからこの世界の広さも並じゃない!! さらにこの地図にも載っていない忘れられた辺境地区もあるという噂だ。ゲーム中に自分で実際に歩いてみるとその広大さを実感できそうだ。そして、ただ広いだけでなくイベントも盛りだくさん。モンスターの出現率もフィールドでは抑え目に設定されてるそうだから、ドキドキしながらＣＤの軽快な音楽に合わせて快適な旅を楽しめそうだぞ。





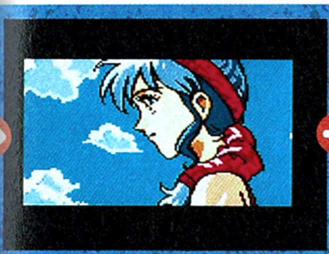
冒険のスタート地点ブルグ村。農村らしく品の良い木造りの家並み。



大商業都市メリヴィア。貿易が盛んで大勢の人が行きかい活気にあふれた街。



魔法都市ヴェーン。魔法使いばかりが住む特別な街だ。



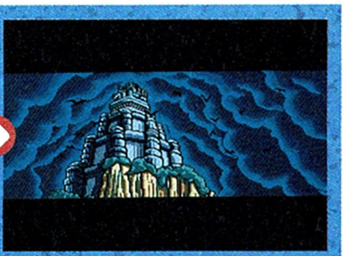
"愛してると"



風よ　はやく届けて



教えて　気持ちを



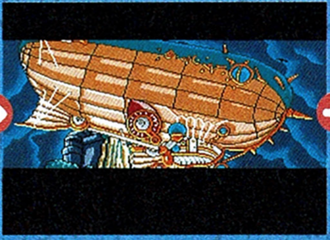
まだこんなにも　ふるえているこの胸は



永遠を一瞬に



マジック! 心はあなたの腕の中



いま　かけてきて　抱きしめて



KISS　ME!

冒険を夢見る少年アレスの住む村ブルグ



今回は、冒険のスタート地点となるブルグ村をどーんとお見せしちゃおう。このブルグ村は何度もお伝えしたように「LUNAR」の世界の北のほうにある、開拓民の拓いた小さな農村だ。主人公アレスは冒険への夢を胸に秘めながら、平和なこの村に暮らしている。ゲームは村の英雄ドラゴンマスター・ダインの墓の前から始まる。友達の白い猫のような動物、ナルに会って村に戻り、泉へ幼なじみのルーナと祭の歌の練習をしに行こう。途中でラムスに冒険に誘われるはずだ、さあ君はどうする？　冒険に出かけるのかな？

このブルグ村はアレスが生まれ育った村だから、村人とは皆知り合いだぞ。村には大勢の村人が住んでいて、皆それぞれ、色々なことを話してくれるので一人一人聞いてみよう、冒険に出る前には鍛冶屋や雑貨屋にも寄っておきたいね。またイベントをクリアするたびにちゃんとセリフが変わるキャラが多いのでまめに話すと、けっこう楽しいぞ。



ドット画面にイメージが生かされていることがよくわかるイラスト。

ブルグ村の開拓農村の雰囲気が臨場感をもって伝わってくる。

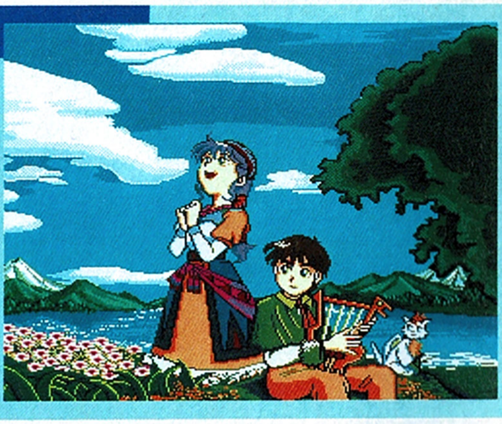
村の英雄ダインの墓

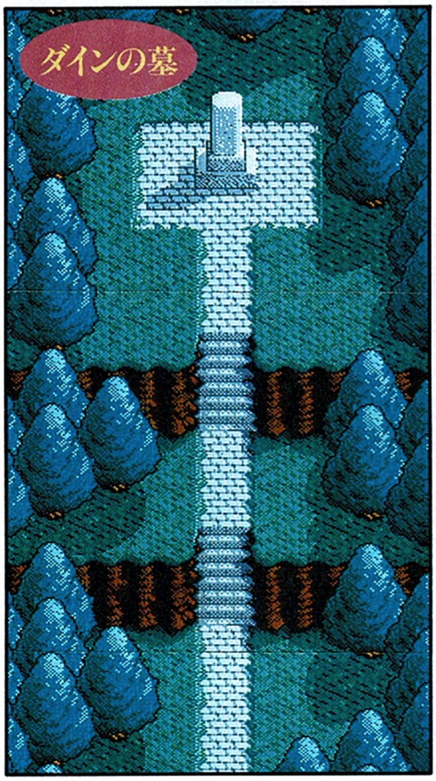
世界を救った四英雄の１人ドラゴンマスターダイン。アレスの憧れるその伝説の英雄の墓がこのブルグの村はずれにある。



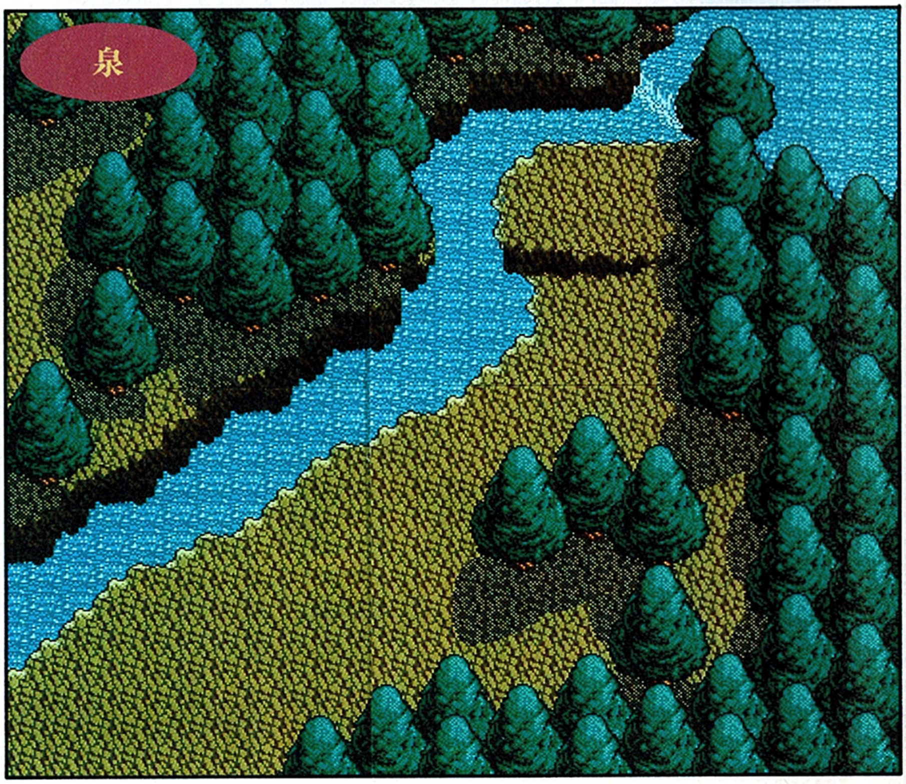
歌うルーナ

ルーナは、中デモで素敵な声でしゃべりかけてくれるだけでなく、何とアレスの琴に合わせて歌ってくれるんだ。アレスの琴とルーナの歌声が素晴らしいハーモニーを奏でながら、春が訪れたばかりの北の山々に響き渡る。美しい中デモのアニメーションとＣＤ音による肉声の歌声、まさにMEGA-CDならではの名シーンだ。

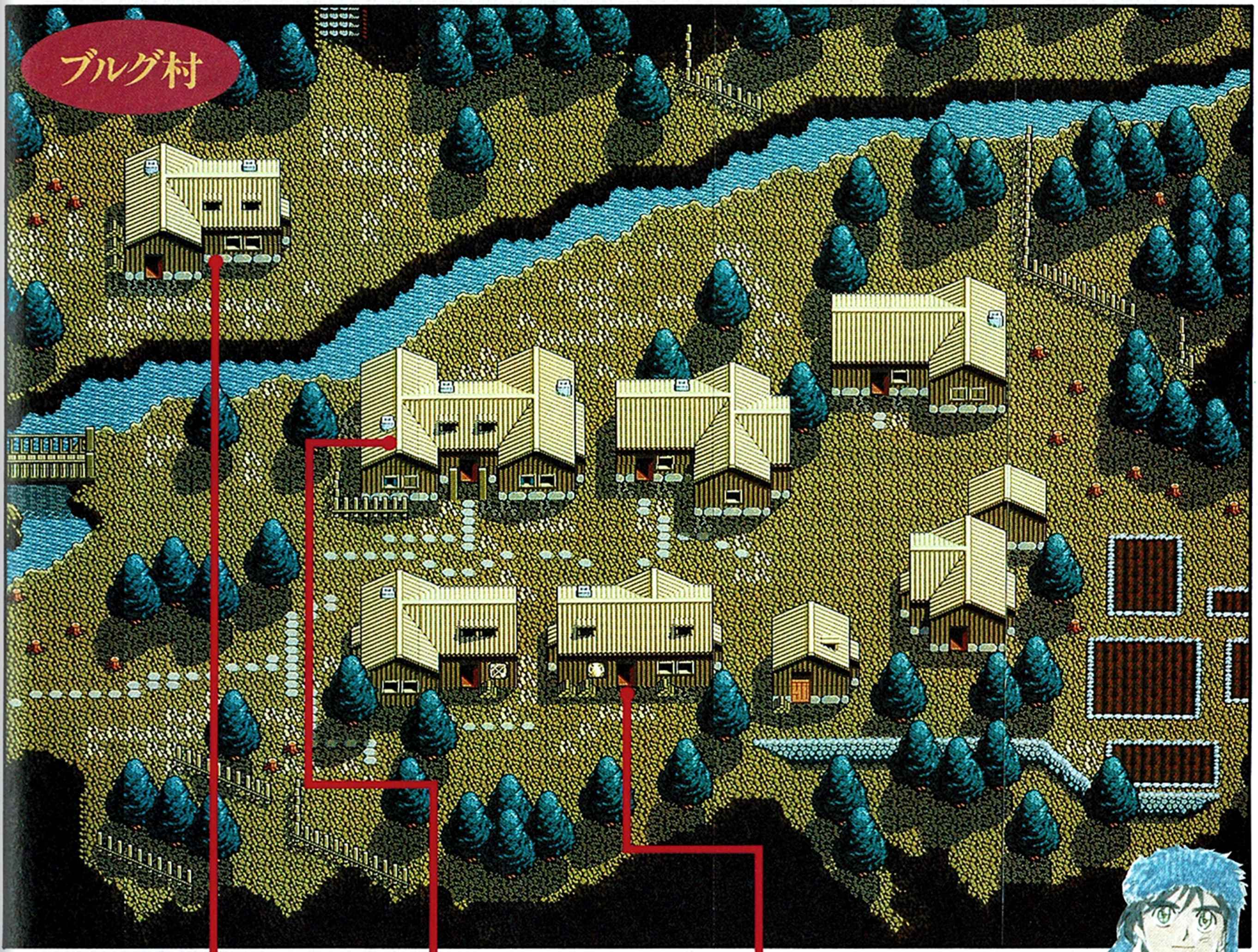




ダインの墓



泉



アレスの家

アレスが生まれたときから住んでいる家だ。やさしく心配症なお母さんと強く厳しいお父さん、そして孤児としてアレスとともに育てられたルーナが一緒に住んでいる。正直にお父さんやお母さんに冒険のことを話せばきっとわかってくれるに違いない。



アレスの部屋とルーナの部屋がそれぞれある。右のほうに地下室への階段が見える。



雑多な物が積み上げられているアレスの家の地下室。何か役に立つものはあるかな?

雑貨屋

この村の生活用品を一手に引き受けて売っている雑貨屋だ。気のいいおじさんが、きっと君の冒険の手助けになる物を売ってくれるだろう。さあモンスターをやっつけてお金を貯めて買いに行こう。



商品の品ぞろえは少ないけれども大事なアイテムが買える村の雑貨屋さん。

ラムスの家

村長の息子のラムスの家だ。要するにブルグ村の村長の家でもあるわけだ。外見はすごく大きな家だけど、中はそれほど広くない。ラムスのお父さんの変な村長さんもここにいる。



白竜の洞窟にダイヤがあるとの噂を聞きつけたラムスが、アレスを冒険に誘う。



快感3Dファジーバトルで熱く燃える!!



敵モンスターと出会ったところ。さあ心して戦おう。でも弱いモンスターだったらＡＩにお任せかな？

「LUNAR」の３Ｄファジーバトルは、ＡＩが強力にサポートしてくれる。コンピュータが判断してどんどん戦ってくれるＡＩバトル、簡単な命令を入力して実行させるファジーバトル、そして行動のすべてを入力するマニュアルバトルの３段階を選べるんだ。ふだんはＡＩにお任せで、中ボスや大ボスなんかの手ごわい敵のときや、味方がやばそうなときにファジーバトルやマニュアルバトルでコマンド入力すればいいわけだ。今回そのすべての戦闘の基本となるマニュアルバトルの情報をどーんと入手したのでお伝えしよう。



マニュアルバトルでのコマンド表示。それぞれのキャラに細かい指示を与えられる。

移　動



マニュアルバトルで、まずやることは移動だ。魔法陣の形をしたカーソルを動かして行きたいところを指定して移動する。どこにでも行けるわけではないけれど、逃げたり敵の背後に回りこんだりするときは、移動が大事な操作になる。

魔　法



戦闘のときに最も威力を発揮するのが、やはり魔法だ。回復魔法を使うにしろ攻撃魔法を使うにしろキャラクターごとに的確な判断が必要となる。敵モンスターとパーティーキャラクターの状態を見て確実に対処しよう。

道　具



ＭＰもなくなってしまって追い詰められたときの頼みの綱が、自分のもっている道具だ。回復や防御に便利な道具はいろいろある。数に限りがあるから大事に使おう。魔法より道具を使ったほうがいいキャラクターもいるぞ。

魔法の選択、装備の確認など



コマンドはキャラクターが整列し背景が一段暗くなる。どのキャラクターのコマンドなのかは一歩前に出るので一目瞭然。



魔法のコマンド画面。使える魔法を選んで決める。

装備のコマンド画面。自分の装備とパーティーの道具を同時に表示。

通常画面でのコマンドは、以前にも紹介したようにポンとフィールドからキャラクターが飛び出してオープンされる。そこで魔法を選べば、通常画面で魔法を使うコマンド画面になり、装備や道具を選べば装備の変更をしたり道具を使ったりする画面になるわけだ。ここで注意してほしいのが装備の画面。「LUNAR」ではパーティーの道具と個人の道具が区別されている。上の細長い枠の中が個人の道具(装備)で中央の大枠の中がパーティーの道具を表しているわけだ。そしてこの装備のコマンドで装備を外したり、パーティーの道具を身につけたりするのだ。ドット絵でアイテムが全部表示されているのでわかりやすいね。

次号予告

誠に残念ながらズリズリと発売が遅れてしまっているLUNAR。どうなっているのかとヤキモキしている読者の方も多いことと思う。遅れているとはいってもあと少しで完成しそうなのは事実らしい。たぶん今春には発売されると思うので MEGA-CD を買って待っている人もまだ買ってない人も、もう少し待ってほしい。次号以降もゲームアーツとスタジオアレックスからの最新情報と進行状況をお送りする。刮目して待て！



LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

魔法と機械、謎が渦巻くLUNARの世界

ついにその姿を表した巨大な敵！ そしてブルグ村周辺マップも公開!! まだまだ謎の多い「LUNAR」だけど発売までお楽しみに！



音の魅力もあふれるLUNAR！ 音楽CDも発売決定！

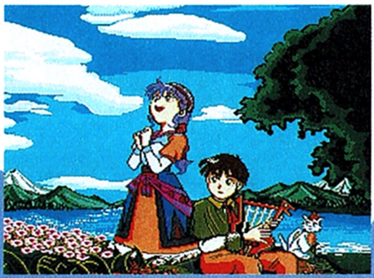


激しい戦闘場面。戦闘シーンの音楽だけでも３種類も用意されている。燃えて戦え！

もう半年近く、紹介を続けてきたが、いまだその全貌（ぜんぼう）を表さない「LUNAR」。そのあまりの膨大な内容のため、まさに買ってみてのお楽しみという部分が多いようだ。

ところでみんなは、もうニューハードMEGA-CDに触れてみたかな。MEGA-CDといえば大容量とともに音の魅力も特徴だ。当然「LUNAR」も、音の魅力にあふれている。オープニングは、前号でお見せしたとおり、ハイレベルなグラフィックにノリノリの主題歌がついて、そんじょそこらのTVアニメ顔負けだ。そして戦闘シーンもカッチョイイ、ハイテンポな曲が緊張感をモリモリ盛り上げる。さらに中デモでは実際に声優さんの肉声で話すし、そのうえルーナや踊り子は歌まで歌ってくれる。しかもエンディングにはオーケストラが用意されているというんだからたまらない。

さて、この音の魅力盛りだくさんの「LUNAR」の音楽ＣＤの発売が早くも決定。レコーディングのレポートも、今月号のP.100に載っているからそちらも見てほしい。ゲーム本体以外にも、いろいろと盛り上がりを見せるLUNARワールド。ソフトの発売が、本当に待ちどおしいね。



早くルーナのきれいな歌声を聞いてみたいね。アレスがうらやましいぞ。



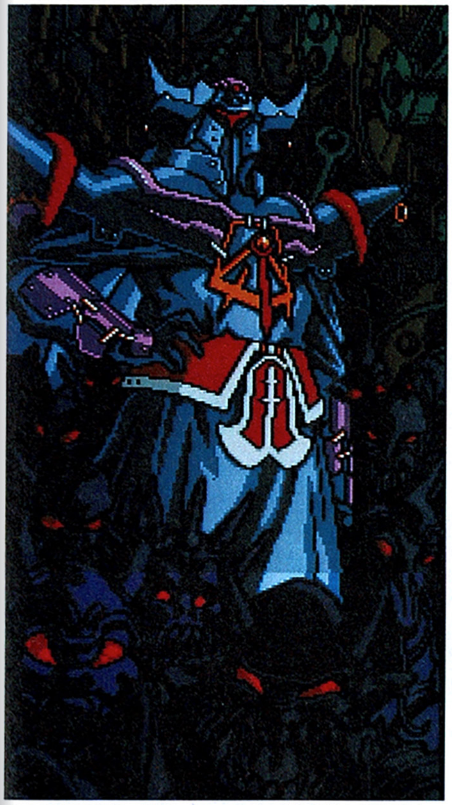




『BEEP! メガドライブ』1992 年 3 月号掲載

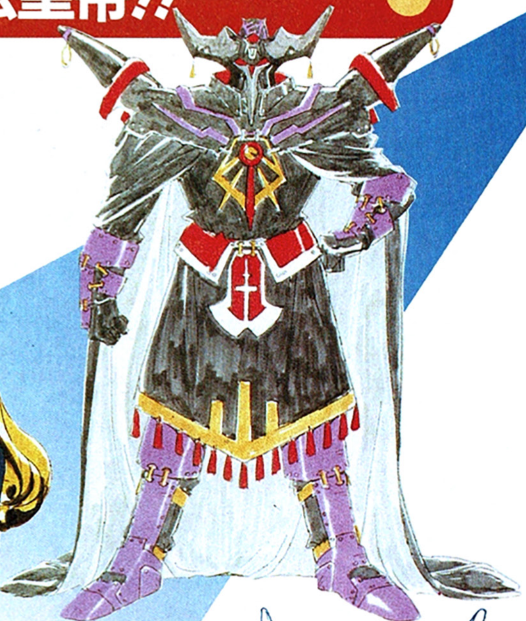
キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

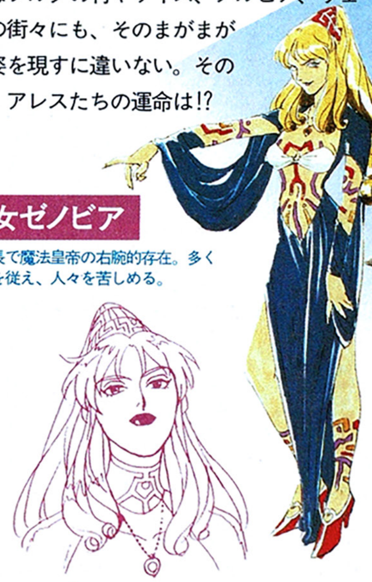
謎につつまれた敵！ 魔法皇帝!!



多くの悪魔を従え、機械のテクノロジーさえも制する魔法皇帝。オープニングデモからの場面だ。

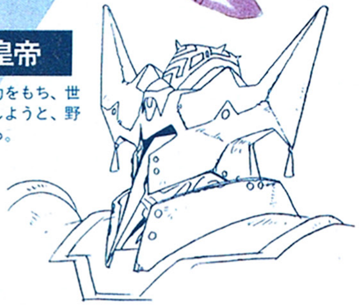
アレスたちの最大の敵となる〝魔法皇帝〟に関する情報を今回ついに入手した。さっそくお伝えしよう！　どうやらこの魔法皇帝は、魔法はもちろんのこと機械さえも操って世界制覇を狙っているらしいのだ。彼らは今、着実にその魔の手をＬＵＮＡＲワールド全体に伸ばしつつあるようだ。いずれ魔物たちは、平和なブルグの村やサイス、メルビア、ヴェーンの街々にも、そのまがまがしい姿を現すに違いない。そのとき、アレスたちの運命は!?





魔女ゼノビア

魔族の長で魔法皇帝の右腕的存在。多くの悪魔を従え、人々を苦しめる。



魔法皇帝

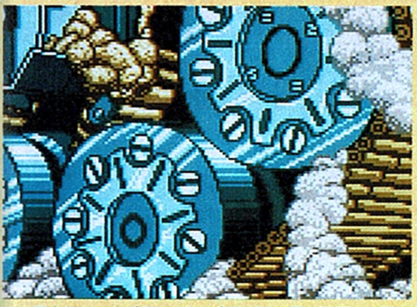
圧倒的な魔法力をもち、世界をその手にしようと、野心に燃えている。

そして魔族、機械！

魔族と機械を従える魔法皇帝の圧倒的な戦力の一部をお見せしよう！　下の写真のキャタピラは、巨大な戦車の一部だろうか？　もしこれが戦車なら、その破壊力は想像を絶するものになりそうだ。はたしてアレスたちは、魔法力だけで魔法皇帝のテクノロジーに立ち向かっていけるのだろうか？

そしてまた、魔族も恐ろしい相手だ。普通のモンスターと違い、人間と同じかそれ以上の知恵をもち、冷酷に攻撃を仕掛けてくる。ずる賢い魔族たちは、あるときは闇に潜み、またあるときは人間に化けて突然襲いかかってくるので、十分に注意しなければならない。

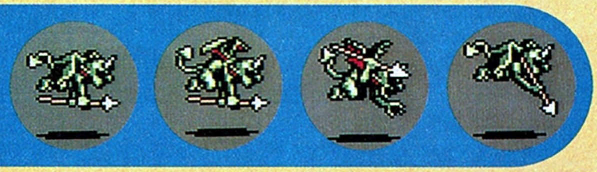
ここに紹介した悪魔や戦車のモンスターたちは敵キャラのなかでもザコのようだ。まだまだ強力な中ボスや大ボスが控えているはず。勇気をもってバリバリ戦おう。



この巨大なキャタピラは、魔法皇帝がその黒き野望を実現させるために作り上げたものだ。その巨大さはまさに脅威といえる。

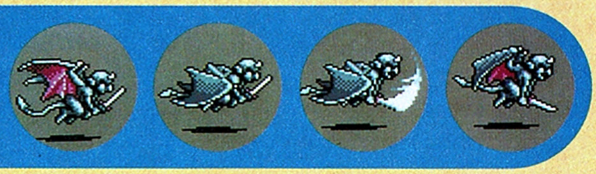
パイパー

素早く動きながら、鋭いヤリで攻撃してくる悪魔系モンスター。魔女ゼノビアに召還され使役されている。



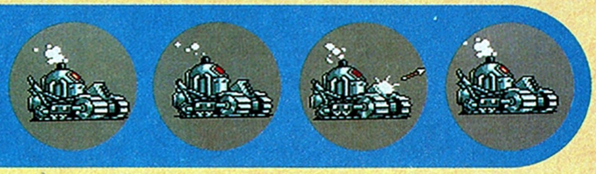
ガーゴイル

パイパー同様ゼノビアに使われている悪魔系モンスター。翼で飛行して、剣を振りながら飛びかかってくる。

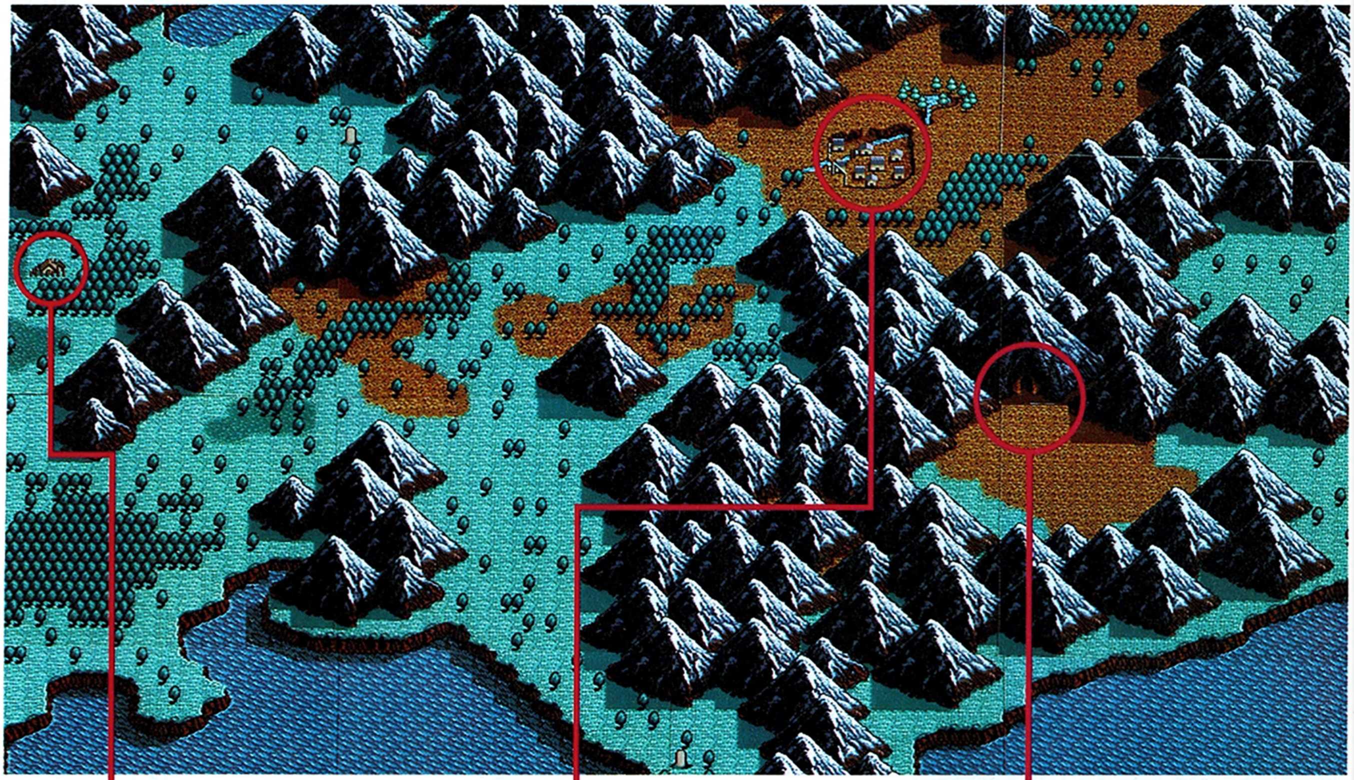


汽動戦車

蒸気テクノロジーにより作り出された戦闘機械。キャタピラで動き回りながらヤリを発射してくる。装甲は硬い。



よくわかるブルグ村周辺MAP



木こりの家



木こりの家のドット絵はとても美しい　思わず寄ってみたくなる。

冒険の途中、木こりの家を訪ねてみると何やら木こりは困っている様子だ。困っている人がいたら助けあげるのはＲＰＧの基本だし、人の道というもんだね。



家の中で木こりが何かいってるぞ。ちゃーんと話を聞いてあげよう。

これはゴートの森。簡単なダンジョンになっている。そのうち行くハメに？

ブルグ村



主人公アレスと羽が生えた猫みたいな動物ナル。２人は、友達だ。



村の英雄ドラゴンマスター・ダインの墓の前でアレスはナルに会う。

もうおなじみのブルグ村。周りを山で囲まれているこの村でアレスは、ナルやルーナ、ラムスたちとのんびり暮らしているんだ。うまく冒険の旅に出られるかな？



村長の息子で、お調子者のラムスがアレスを白竜の洞窟への冒険に誘う。

白竜の洞窟



氷に被われたダンジョンは見ているだけでも寒そう。燃える勇気と根性で進め。

ブルグ村から近いようで意外と遠い白竜の洞窟。その中は、けっこう広いダンジョンだ。モンスターが、うようよいて襲ってくるぞ。目的のためには、逃げずにガンガン戦え！



ついに白竜登場！

そしてついに白竜と出会う。すごく恐そうだけど大丈夫だろうか？　食べられたりしないかなー。

LUNAR、そのシナリオの魅力は語りつくせない!?



たがいにクロスオーバーしながらアイデアを出し合って仕事を進めた感じという重馬氏と火野氏。

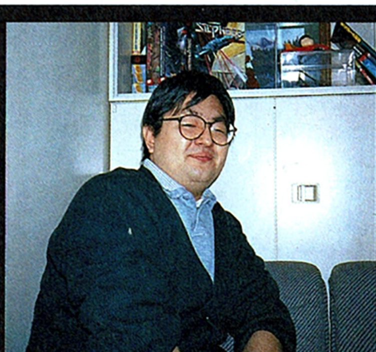
生き生きとしたキャラクター達の会話

——今回は、「LUNAR」のお２人のシナリオライター、重馬 敬さんと火野峻志さんにシナリオの魅力と特徴についてお話をうかがってみたいと思います。

重馬　まず、はじめに土下座いたします。発売が遅れてもうしわけありません……。すべては火野君のせいです(笑)。

火野　いきなりそんな！　僕にすべての罪をかぶせるんですか(笑)。

——ところでお２人の役割分担というのは？



重馬　敬

小説家。「サイレントメビウス」の小説版などを手掛ける。現在、STUDIO ALEXに所属し、「LUNAR」ではシナリオだけでなくプロデューサー的役割も果たす。

火野　僕が実作業をやって、実作業に入る前の部分で重馬さんにアイデアなどを出してもらうという進め方ですね。まあ、はっきりと区別できませんが。

重馬　けっこうクロスオーバーしてるんですが頭使って難しいところは火野君、頭使わないで雰囲気ですませられるところは僕(笑)。

——論理担当と文芸担当という感じですか。

重馬　ええそうですね。ファジーとデジタル。

火野　そんな感じです。

——今回のシナリオでは、セリフ関係が膨大だったという話なんですが？

重馬　２万行以上で７千以上のメッセージ。

火野　キャラの総数も600人くらい。１人１人のセリフが何回も変わりますしね。メリビアの街だけでもメルの屋敷内の人を含めると60人以上います。

重馬　いったい誰が全員に話しかけるんだろう(笑)!?

火野　以前にあった村人などに、ふっとまた話しかけると別なことをいってくれる。そんな自然な感じのメッセージをかなりの種類用意しています。でも、ゲームを進めて行くうえで話しかけなくてもいいところが、かなりあります。

重馬　流れる雲のように、気が向いたときに話しかけると変わったことをいってくれて、気持ちよく冒険することができます。

——今回のシナリオでの目標は？

火野　そうですね。エンターテイメント、その一言につきます。ギャグも多用してますし。エッチも入ってるし。

重馬　君のあれはエッチじゃなくて下品ちゅうねん(笑)。

——ギャグっていうと具体的には？

火野　そうですね。性格に表裏のあるキャラとかはけっこう出てきますね。たとえばラムスのいるときは「坊ちゃん坊ちゃん」とかいってて、いなくなると「あのろくでなし」とかいい出すヤツとか(笑)。全体的に楽しくプレイできるように気を使いましたね。なるべく無味乾燥でない個性的なセリフを心がけました。で、書き終わってハッと気がつくいたんですが、性格の悪いヤツが多い。書いた人間の性格を反映しちゃったみたいで(笑)。



火野　峻志

「LUNAR」のメインシナリオライター。メールゲーム「蓬莱学園」(遊演体)でのアシスタントマスターなどの仕事を経て現在にいたる。ＲＰＧへの想い入れは深い。

——それぞれ印象に残ったキャラをあげると？

重馬　ラムスの彼女かな。あーいう女の子がいい。しかしナッシュは許せん！

火野　僕はやっぱりナルですか。一番多くセリフを書きましたし、口も悪いから印象に残ってますね。それとガレオンかな。

——最後に「LUNAR」の見どころを一言。

重馬　人の出会いと関係に注目してほしいですね。ドラマが作れたかなと。

火野　ＲＰＧとしてキャラとプレイヤーとの一体感を意識してシナリオを書き上げました。「ＬＵＮＡＲ」の世界を存分に楽しんでください。



次号予告

ついに強大な敵〝魔法皇帝〟も、その悪しき姿を現し、ドキドキに盛り上がる「LUNAR」。発売もだいたい３月末頃に落ち着きそうだという噂だし、春休みにガンガン遊べることを今から期待していよう。

というわけで発売も近づき開発も佳境に入った。次号こそは、アレスたちが使える「ＬＵＮＡＲ」ならではの60種類以上の魔法や、3Dファジーバトルのくわしい戦闘システム、そして新たなる個性的な敵たち、冒険の旅先で訪れる新しい町々などの情報をバリバリ取取し、紹介していこうと思っている。それに加えて今までの総括なども含め、大特集を組むつもりだ。

心して次号を待つべし！

※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

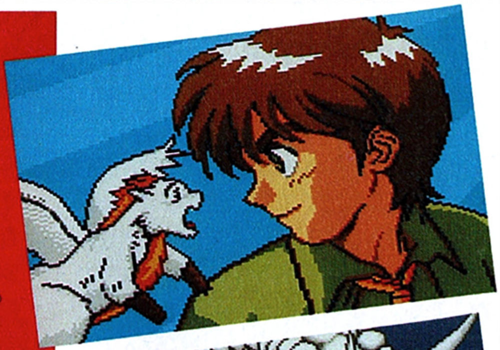
LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／RPG／CD-ROM

期待度NO.1「LUNAR」その実力!

知れば知るほど広い世界。しっかりした細部のディティールも魅力の「LUNAR」。アレスたちの冒険はどこまでも続くのだ。







コダワリが発売を遅らせるどうなる「LUNAR」?

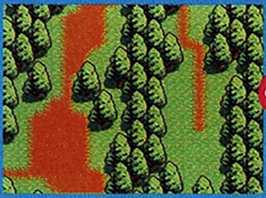
なかなか発売日が決定されず、MEGA-CDのユーザーだけでなく、いつMEGA-CDを買おうかとタイミングをうかがっている人たちまでもをヤキモキさせている、期待度No.1のＲＰＧ大作「LUNAR」。まずはじめに現在の開発状況について聞いてみた。

２月18日現在では、シナリオはほとんど入れ終わりデバックをはじめた状態。戦闘のプログラムはより楽しめるものに仕上げるための調整に多少手間取っているようだ。グラフィック関係はすでにひととおり完成しているが下の写真のように、より良いものにするためのリファイン作業の真っ最中だ。とにもかくにも開発はそろそろ大詰めを迎えているようだ。しかしＣＤはＲＯＭカートリッジに比べると発売ギリギリまで作業が行われる傾向があるので予断を許さない。中途半端なゲームが多い昨今、トコトン良いものをと、こだわってくれるのはうれしいのだがともかく早く遊びたいもんだよね。みんな、ガマンの限界に挑戦してみよう。——ウッ、泣けるぜ。

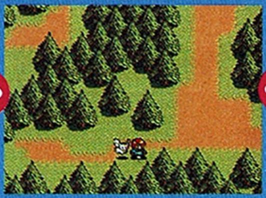
より良くリファインされるグラフィック

今回発売の遅れている理由を聞いているうち、こんな資料を入手した。たとえばゴートの森のグラフィックは３度も描き直されているのだ。これは一例にすぎないという話だから完成したときが楽しみだね。

ゴートの森



初期のころのゴートの森。ちょっとあっさりした感じのグラフィックだ。



これは先月紹介した森だけど初期のものとは木の感じが変わっている。



新しく描かれたゴートの森。ねじくれた木が暗い迷路のような印象をかもし出している。ドキドキするね。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 4 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

どーんと魔法を大公開!!

今回は「LUNAR」の魔法をバリバリ紹介しよう。「LUNAR」の世界では魔法がわりと普通に存在している。魔法大学や、魔法屋なんていうものがあるくらいだからね。だけど、誰もが魔法を使えるわけではないんだ。アレスも初めは魔法が使えない。冒険をしていくうちに覚えていくことになるわけだ。またキャラクターごとに魔法の得意、不得意ははっきりしている。アレスは基本的に火の系列の魔法が得意。神官の卵のジェシカは回復系や補助系、ナッシュは雷系、ミアは精霊（地、水、火、風）系が得意といったぐあいだ。キリーはどうも魔法が使えないようで、その代わりに様々な技を見せてくれる。そしてルーナの歌にも不思議な魔法の力があるようなのだ。今回お見せする写真の魔法グラフィックはまだ完成品ではない。現在、より派手にリファインしているとのことだ。期待しよう。

●アレス 炎の魔法



上にも書いたけどアレスは始めは魔法が使えない。始めのうちは武器でがんばって戦うしかないわけだ。冒険をしていくうちにアレスは主に火の系列の魔法が使えるようになる。早く魔法を覚えてモンスターたちを炎でボウボウと黒コゲに焼いてやりたいね。



●ジェシカ 回復の魔法



猫娘のジェシカは武器をもてば、おてんばに戦うけれど、意外というか当然というか、神官の卵というだけあって、やはり魔法は回復系が得意なのだ。いざというときは様々な祈りでパーティーメンバーの傷を癒してくれることだろう。恐ろしいモンスターもこれで安心？



●ナッシュ 雷撃の魔法



見習い魔法使いのナッシュは雷系の魔法が得意だ。プライドが高くて性格が悪そうだけど魔法ギルドの宰相、四英雄の１人ガレオン様直伝の雷撃はさぞかしすさまじいことだろう。パーティーに加わってくれればバリバリとモンスターをやっつけてくれる心強い仲間だぞ。



●ミア 精霊の魔法



気弱な性格のミアだけど意外なことに攻撃系の魔法が得意だ。四英雄の１人レミリアの娘だけあって地水火風の精霊を操りドカドカとモンスターたちをやっつけてくれる。本人は、きっと恐くてたまらないから思わず攻撃してしまうといった感じなんだろうけどね。



●キリー 技



キリーは魔法の代りに様々な技を使う。たぶん魔法が使えないことを克服するために相当訓練を積んで身につけたのだろう。愛剣バスタードソードを振りかざしての技は強力な戦闘能力を発揮し、そんじょそこらの魔法使いには負けやしない。この写真の技は分身の術かな？



●ルーナ 歌



ルーナの素敵な歌には実は様々な魔法の力が秘められていた。彼女の歌は人の心を和ませるだけでなく、実際に回復や攻撃を行うことができるのだ。女の子に助けられるなんてくやしいけれど初期のまだ魔法の使えないアレスやラムスはきっと彼女の歌にお世話になるだろう。

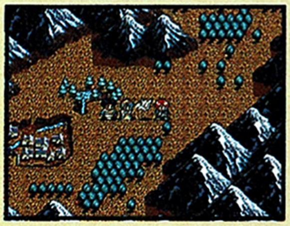


LUNARの広い世界を見渡そう

広大な「LUNAR」の世界、色々な村や街がありそれぞれに様々な人が住んでいる。どんな風景が広がっているんだろうか？　どんな人と出会うのだろうか？　興味はつきない。「LUNAR」の世界を一気に見渡してみると、それぞれの村や街の個性的で美しいグラフィックにMEGA-CDの大容量パワーを実感する。世界のすみずみまで旅してみたくなるね。

ブルグ村

もう皆さんおなじみ、主人公アレスの住むブルグ村。ここから物語は始まるのだ。



ブルグ村は静かで平和な村だけど若者には狭すぎ？



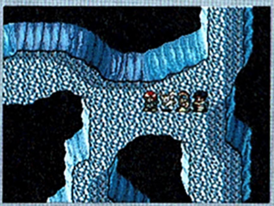
この村は四英雄の1人ドラゴンマスターダインの故郷なのだ。

白竜の洞窟

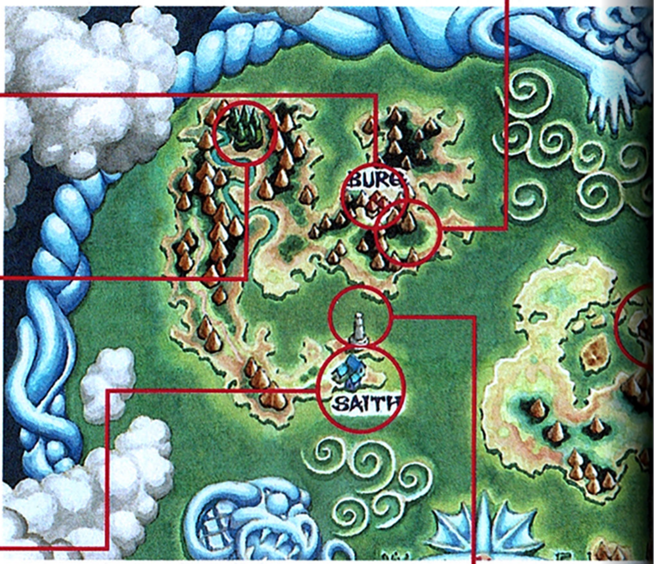
アレスたちの最初の冒険の目的地。アレスは白竜との出会いを、ラムスはダイヤ、ルーナはアレスが心配でと、各人それぞれの理由で冒険の旅に出ることになる。洞窟の中は不気味なモンスターがいっぱいだ。はたして無事に伝説の白竜に出会えるのだろうか？



白竜の洞窟への入口は山にぽっかり開いている。

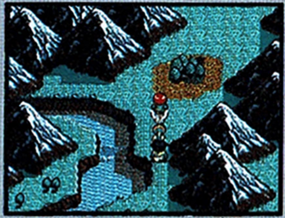


洞窟の中は氷の壁のダンジョンになっていて寒そうだ。



ゴートの森

迷いの森ともいわれ迷路になった不思議な森。様々なモンスターが住んでいてとても危険なところなのだ。RPGのお決りごとでアレスたちはこの森へと向うことになるのだが、そこで謎の人物レイクに会う。はたして……。



ちょこなんと存在するゴートの森。この中に何かがある？





森にはレイクという変なおっさんが立っている。なんなんだ？

サイスの港町

アレスの住む島の玄関口、サイスの町。大陸への船が出ていて旅人たちでにぎわう。アレスたちも大陸へと向かうためにこの町を訪れるのだが……。このサイスの村でアレスたちはヴェーンの見習い魔道士ナッシュと出会う。



海に面した港町、潮の香りがしてきそう？





メリビアに行くのになんか文句でもあるんだろうか？

サイスの灯台

サイスの町の北に位置する灯台、船乗りたちの目印として船の運行を助けている大事な灯台だ。しかし今はどうやらモンスターたちが住み着いて何やら困っている様子。メリビアへ向かう船に乗るためにはひと仕事しなければいけなさそうだ。バリバリがんばろう。



灯台の中はドーナツ型になっているぞ。



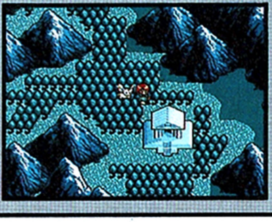
外から見た灯台は5階建てになってるね。

アルテナの大神殿

女神アルテナを祭る大神殿、多くの神官が修行に打ちこんでいる。そこら中にあるアルテナの神殿同様、ここでもケガや呪いの治療、体力回復などができるのだろう。ジェシカはここの見習い神官だ。となると、この大神殿でジェシカに会えるんだろうか？



女神アルテナが本当にいるなら会ってみたいものだね。



アルテナの大神殿も外見は普通の神殿と変わらない？

メリビアの街

四英雄の１人メル提督の治める大陸の大商業都市。自由貿易で栄えていて大勢の人が住み、活気のある大都会だ。お登りさんのアレスにとっては物珍しいことばかりだ。素直にウロウロして人々にいろんなことを聞いてまわろう。



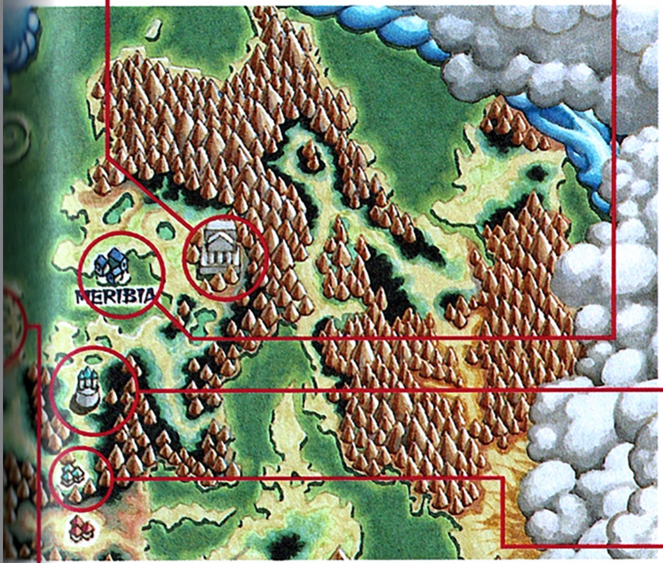
メル提督の武勇は広く人々の知るところだ。



メリビアは外から見ても家が建ち並んでいかにも広そうだ。



アレスはすんなりとメル提督に会うことができるのかな。

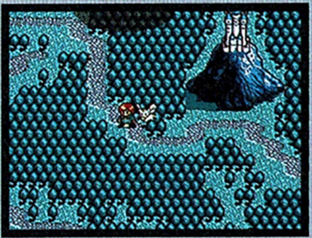


ヴェーンの街

空飛ぶ魔法都市、ヴェーン。多くの魔法使いが住み、学生たちが魔法を学ぶ、この世界の魔法の中心地。四英雄の１人レミリアが当主として、同じく四英雄の１人ガレオンが宰相としてこの都市を治めている。



ヴェーンにはいかにもという格好をした人が大勢いるね。



ヴェーンはどこだろう？　ムムッ、あの影はっ？



魔法は勉強したいけどどうやったら魔法ギルドに入れるのかな。

ランの村

湖の村ランは湖に面した小さな村で、人々は湖の魚を取ったりしながら平和に暮らしている。だけどそんな平和な村でも何か事件が起こっているようだ。となると旅の冒険者としては放ってはおけないね。世のため人のため、これも修行のうちと割り切って進め。



マップで見ると船が繋いであるけれど乗れるのかな？



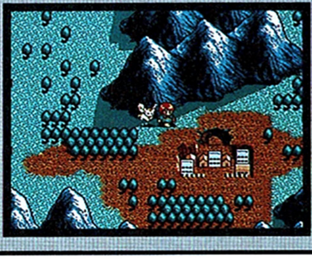
何か元気な子供がいるぞ、健康的でよかよか。

ナンザスの関所

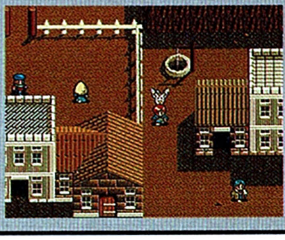
大陸の奥地へ向かうための山越えの関所、この関所を越えれば山向こうの大陸の奥地へと入っていける。旅人の往来も多い。元山賊の連中が取り仕切っていて何か無理な要求をされるかも知れない。



どれどれこれがナンザスか、初めて見るところだな。



山賊が関所を治めてるなんて、変わってるね。



町並みはまるで西部劇の舞台のような感じだ。

やって楽しい、見て楽しい戦闘の魅力



雰囲気のある背景画面。この背景の前でアレスたちがこの背景の前で派手なドンパチを始めるわけだ。

今回も戦闘システムを突っこんで、紹介しようと思うが、現在、ゲーム自体が開発中で戦闘システムもまだ完成にいたっていない。話によると心を鬼にして、今現在も、よりよいものにするため新しいアイデアを盛りこんでいる最中ということだ。だから、ここで紹介するシステムも変わってしまう可能性がある。そのつもりで聞いてほしい。

「LUNAR」はオーソドックスなフィールドタイプのＲＰＧだ。主人公のアレスたちがフィールドマップ上を歩いて敵と遭遇（そうぐう）すれば、突然戦闘マップに切り替わる。そしてそのとき戦闘を選べば敵モンスターとの戦いに突入するというわけだ。ザコキャラ程度なら基本的には賢いＡＩに任せておけばガシガシと戦い、勝利を勝ちとってくれる。ボスなどの手ごわい敵や、コイツはやばいと思ったときは素早くコマンドを入力し、細かい支持を与えて戦い抜けばいい。

AI戦闘のダメージ表示は右の写真のように戦闘中、各キャラクターの頭のところから出ているハート形のマークが表し、一定量以上のハートが飛び出すと敵モンスターは死亡、味方は死亡することはないが戦闘不能状態になり、ナルに画面外に運び出されてしまう。戦闘自体にナルが直接参加することはなくパーティーから外れて上空をパタパタ飛んでいる。ちなみに戦闘時の味方のパーティーの最大参加人数は、写真のように５人である。

また、この「LUNAR」ではフィールドでのモンスターの出現率を低く抑えて快適な旅を保証しているが、その代わり塔やダンジョン内では高い密度で敵とエンカウントする予定だ。地上に抜け出したらホッと一息なんて感じになりそうだね。とにかくノリのいい音楽や派手な魔法パターン、そしてよく動くキャラ、賢いＡＩととにかく手間がかからず、わかりやすいハイテンポな戦闘になるだろう。

敵と遭遇！



ムム敵モンスターが現れたぞ。みんな気をつけて迎え撃て。

行くぞ!!



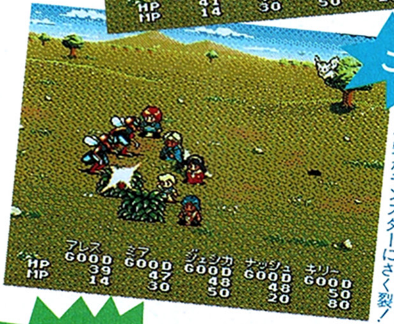
まずはアレスの突撃だっ。これでも食らえっバシ！どうだーっ。

痛い！



敵のお返し攻撃を食らった。やはり独断先行はよくないね。

このやろ



ドッカン!!ナッシュの激しい一撃がモンスターにさく裂！

どうだ



最後の一匹をアレスが主人公らしくかたづけて、今回の戦いはおしまい。意外とあっけない敵だったなー。

勝利!!

背景はバラエティーに富んで変化

これまでも草原や岩場、白龍の洞窟など様々な戦闘画面を紹介してきたが聞くところによると草原や岩場にもそれぞれ２～３種類の背景があり全部で30種類以上の背景が用意されているそうだ。まさに大容量のたまもの、地形効果はないけれど真っ黒な画面や変わりばえのしない背景ばかりのゲームに比べると「LUNAR」の美しい立体的な戦闘背景は、いやがおうにも臨場感を盛り上げるぞ。



こちらはロングの岩場。空の広がりが気持ちいい。敵をサッサかやっつけてお弁当にしよう。



岩場での戦闘。敵はその地域によって特色のある出現のしかたをする。現在モンスター配置中。



どこかの地下だろうか？　暗いところはいやだなー。ニュルニュルと気持ち悪いモンスターだね。

窪岡俊之さんサイン色紙プレゼント

ゲームアーツさんのご厚意で、キャラクターデザイナー窪岡俊之氏の描き下ろしカラーサイン色紙を2名様にプレゼントするぞ。マーカーでの彩色もきれいだし、窪岡さんの肉筆タッチも楽しめる超力作色紙だ。めったに手に入らない家宝ものだぞ。気合いをこめて応募してくれ。



次号予告

毎回毎回、待ち遠しさがつのる「LUNAR」の発売日がまだ決まらない。きっと次号にはハッキリしていることだろう。とにかくあとひとふんばりだ。スタッフの方々にもがんばってもらいたいね。影ながら声援を送るとしよう。次号では今度こそ発売直前の大総括と行きたいと思っている。戦闘や魔法の詳しい情報もお伝えできるはず。耐えて待てっ！



※サイン色紙プレゼントは当時のものです。応募期間は終了しています。